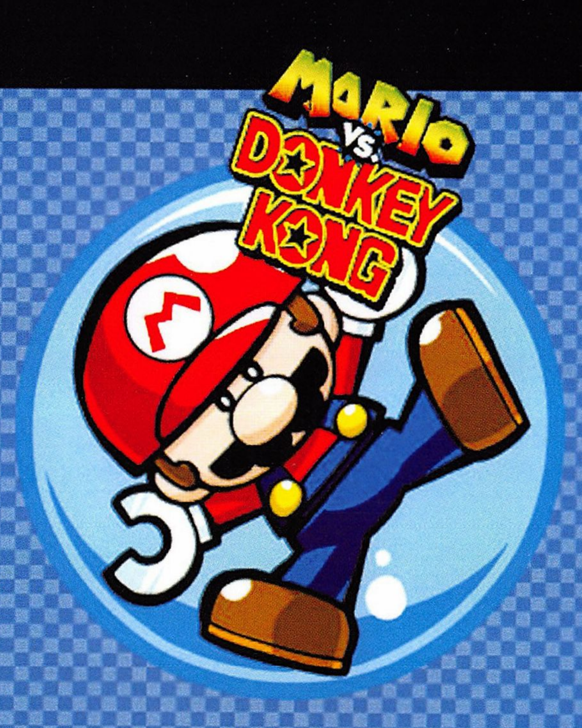


最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.14
掌机迷
POCKET GAMER
独家赠品
ZELDA卡通贴纸
PSP和NDS体验版纸模
GBA飞行射击游戏趣谈
全新栏目 机战天空
水煮攻略
马里奥与大金刚
机动战士高达SEED
东京魔人学院 符咒封录
哈里波特与阿兹卡班的囚徒
重磅特辑
金色法则
全面解读黄金太阳系列





精彩攻略 就在本期

P62





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

特别企划

金色法则·解读黄金太阳

在中国最具人气的RPG游戏系列，陪伴广大掌机玩家无数个日日夜夜。本期专题从游戏的幕后故事，到游戏的珍贵数据资料，以及玩家疑难问题等三部分入手，力争将内容做到足量，做到圆满。与玩家一道进入悬念丛生的游戏当中！

P2



海量情报让你满享饕餮大餐

出版

人民交通出版社
ISBN 7-114-05101-8
地址：(100011）北京市安定门外外馆斜街3号
电话：(010）85285934

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：(010）64472177

封面绘图/饿龙

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com

文 / 4757.com—GBA BASE/MMCO 阿霖



金色法则

全面解读 黄金太阳 系列 精华补完

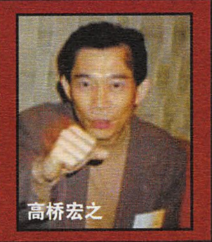
要论GBA上目前最强的RPG，许多玩家会毫不犹豫，斩钉截铁地回答说：“黄金太阳。”这点似乎没有任何争议。据我所知，有一部分玩家都是因为感叹黄金太阳的画面而加入GBA一族行列的。虽然如今在GBA上发售的游戏已经超过1500多个，其中也不乏百万，甚至几百万的超大销量作品，但黄金太阳依然保持着其最强掌机游戏的霸主地位不可动摇，个人认为或许今后将没有其它游戏可以威胁到她吧！作为一款掌机游戏，黄金太阳的确带给掌机玩家太多的震撼与骄傲，从某种意义上说，她重新定义了掌机游戏的新概念，使得原本画面幼稚，操作简单的掌机游戏渐渐步入高品质的游戏领域，说此游戏让掌机扬眉吐气我想一点也不过分吧。游戏画面从GBA角度上讲几乎达到极限，在掌机上有这种画面不得不让人觉得神奇。游戏性从整体上讲可以超越许多家用主机，包括超能力的使用，丰富的迷宫解谜，在当今RPG界像这样拥有如此创新成分，不拘一格的游戏真是少之又少啊~~~虽然黄金太阳已经推出有段时日，关于她的攻略，研究等也是随处可见，但笔者觉得仍然有一部分到目前为止没有人去补完。所以今次，笔者将把黄金太阳中一些重要的小知识，一些重要的数据，和大量的问答题与大家一起分享，目的只有一个，更深地了解黄金太阳，更完美地打通黄金太阳。



太阳是如何炼成的?

许多玩家也许不熟悉黄金太阳之夫高桥兄弟吧，那我先来详细地介绍一下吧！


高桥秀五


高桥宏之

高桥宏之生于1957年，今年47岁，正向知天命之年挺进。高桥秀五比其兄小五岁，今年也过不惑之年了。两兄弟不仅长得很像（大家发现没有，宏之先生加上胡子与丰臣秀吉有一拼），兴趣也出奇的一致。在幼年时期，兄弟两人都是狂热爱好保龄球的运动少年，据说弟弟秀五当时还被人称作“天才的保龄球少年”。在音乐方面，两兄弟痴迷美的摇滚乐。因此有了这种从小就有的默契，使得他们在今后的游戏开发中每每成功，似乎他们所开发的游戏只有SS上的《光明传说》被人非议，其它都得到了不错的评价，有的更是位列经典名作之中。

高桥兄弟的从业历程比较坎坷，一波三折。最初他们作为同掘井雄二，中村光一，饭岛健男，内藤宽等一批DQ最早的开发人被众人敬仰。而后转投SEGA阵营，SEGA喜获人才，特地为两兄弟设立专门的开发小组“Sonic team”与内藤宽的Climax一同开发了当时MD上的《光明与黑暗》，《光明力量 众神的遗产》，两部作品在日本反映平平，但在欧美销售成绩喜人。《光明力量》发售后，内藤宽与两兄弟产生了发展策略上的严重分歧，无奈分道扬镳。可上天并没有偏爱忠于SEGA的高桥兄弟，1993年，他们开发的《光明力量2—远古的封印》在SFC的DQ与FF的双重打压下销量不近人意。对于高桥兄弟来说，曾经的辉煌已经不在了。



1994年4月，怀才不遇的兄弟两人终于决定抛弃老伙伴SEGA，转投PS阵营。其中还闹出了兄弟两人唱双簧，一边瞒SEGA，一边瞒SCE的大新闻。主要是弟弟秀五唱红脸公开退出Sonic team,组建软件公司camelot，宣布他将加入Sony阵营，为PS开发游戏。而哥哥宏之则装糊涂扮白脸宣称什么都不知道，完全是弟弟个人行为，与他无关。如此他们两兄弟便游走在SEGA与SONY之间，两方捞好处。但宏之对于SS游戏的开发依然保持着高水准，《光明传说》，《光明圣柜》，《光明力量3》都是宏之的倾力之作。在完成《光明力量3—被阻击的神子》后，高桥宏之也离开了Sonic team，与弟弟一起开发PS上的百万级大作《大众高尔夫》。

可惜好景不长，Sony要求高桥兄弟的camelot能够成为旗下的子公司，兄弟两人当然不会把自己千辛万苦建立起来的公司拱手送人。不过据说双方在游戏开发已经有过多次分歧和冲突。就这样，高桥兄弟离开了Sony阵营。这一离开，倒是成就了一桩好事，不然今天我们也就玩不到黄金太阳了，所谓塞翁失马，焉知非福。

虽然离开Sony阵营的camelot濒临破产边缘，但高桥兄弟及时运用自己出色的交涉能力，在任天堂阵营赢得了一席之地。他们为任天堂N64开发的《马里奥高尔夫》与《马里奥网球》大获全胜，全球销量直逼700万，这一次最算是扬眉吐气，起死回生了。而后就有了GBA上的《黄金太阳》。也就是本文所要研究的最强GBA游戏。

从以上介绍大家可以看出，高桥兄弟的实力不容质疑，不论是DQ铭打者，光明力量系列的主要开发者，PS首个百万级大作《大众高尔夫》的缔造者，每个阶段，每个时期高桥兄弟不管是在事业低谷，还是个人颠峰之时都能创造出令人意想不到的奇迹。这点是笔者相当尊敬他们的原因之一，毕竟要在逆境中获得成功这需要相当大的勇气与毅力，而许多人往往缺乏这种超越自我，超越克服困境的勇气与毅力，黄金太阳的成功再次证明了高桥兄弟是业界不可多得的英才。

黄金太阳的诞生其实要追述1995，96年前，也就是上述资料中提到的制作人高桥兄弟离开SCE加入任天堂阵营初期。高桥兄弟原本并没有打算在N64上先开发《马里奥高尔夫》，而是设想开发一个RPG游戏，因为对于当时的N64来说

GOLDEN SUN

纯RPG游戏实在是太少了，而且作为世界首个RPG勇者斗恶龙的首批开发人员，要制作一个RPG对于他们兄弟来说也算驾轻就熟。然而，N64比起同类机种SS，PS销量来说实在是惨淡，考虑到这点,此RPG的开发计划也就被搁置。其实这个高桥兄弟设想开发的RPG就是黄金太阳的雏形。然而兄弟两人并没有放弃开发这个心中的RPG，在任天堂新掌机GBA全世界抢购之时，他们认为制作此游戏的时机到了，任天堂也给予相当大的支持。于是，传说中的GBA最强游戏就这样诞生了。刚刚发售时的黄金太阳就犹如她的名字那样，散发着火与热，几乎让所有玩过此游戏的玩家都热血沸腾，连连惊呼，太强了，太不可思议了，掌机游戏竟然有如此强的画面等等感叹不已的语句。我想这些应该在高桥兄弟与老任的意料之中，虽然没有任何一方说到黄金太阳是GBA的镇山之作，但事实上可以说黄金太阳已经与GBA紧紧联系在一起，提到GBA就不得不提黄金太阳，不玩黄金太阳就等于没买GBA。



黄金太阳系列的成功是有目共睹的，下面我们就深入浅出的分析一下黄金太阳成功的几个关键因素，一起探寻游戏的奥妙所在。

因素一：剧情感人至深

剧情是RPG游戏的灵魂，没有好剧情的RPG，即使有再强的画面也只是一个空虚的躯体，中看不中玩。虽然黄金太阳的剧情略显老套，但细腻处的刻画仍见功底。黄1刚开头的场景就是风雨交加的夜晚，狂风大作，电闪雷鸣，村子中是一片狼藉，空无一人，在这般凄凉的场景下，制作者又巧妙地把背景音乐去掉，使得玩家只能听到“哗哗”的雨声与不时而来的雷鸣声，如此无形之中就给予玩家一种压迫感，心中顿感承重，似乎感觉到这一切都预示着不幸即将发生。的确，最后罗宾的父亲与杰斯敏的哥哥卡鲁希亚被落石砸进了汹涌的河水之中,被河水无情地吞没了。与父亲和好友的生离死别使得罗宾内疚不已，玩家一定很奇怪，这又不怪罗宾什么事情？其实罗宾认为如果当时他的超能力能够强一点，就能帮助父亲等人顶住大石头，救出卡鲁希亚了。就因为他的超能力不够，所以才导致了这场悲剧的发生。这从侧面点明了罗宾的个人特点，负责任，有坚强的意志，这些完全就是游戏主角所需要的品质，因为如果没有这些品质，主角不可能历经重重磨难走到游戏最后。而认为自己能力不够的罗宾在几年后一直苦练，超能力已经远胜过当时的自己，这从他帮妈妈修屋顶就可以看出，这点黄金太阳做的很好，一般好的游戏剧情就是旁敲侧击告诉玩家一种改变，给予玩家一种领悟。而一般的剧情则只是用文字来表述，但文字有时显得太过苍白，太过机械，FF的成功也是基于这点的，没有过多的文字，只在一个眼神，或者一个动作就完全让玩家感到游戏所要体现的东西，还记得FF10中尤娜的笑容吗？这就是高明。

在罗宾感觉到自己的超能力已经无法再过多提升，而想寻求传说中的炼金术时，被开启封印的主线也就随着罗宾等人的好奇逐渐拉开了。这里我觉得黄金太阳有个疏漏，游戏没有交待清他们是为了寻求突破自己的力量，还是单纯的处于好奇，或者为了使用炼金术中的禁术，人体复活而踏进圣地的。不过按照游戏整体进程推断来看，寻求炼金术的奥秘应该就是出于好奇，或许也隐藏着想要复活自己父亲与好友卡鲁希亚的原因吧，当时并不知道他们没死。就开头一段而言，黄金太阳已经告诉我们，除了画面她还有良好的剧情。而游戏中包括反面角色火之一族的几个人在黄2中其实也说明了他们的所作所为也是为了拯救自己的村子，即不是要获得什么力量,也不是要毁灭世界，动机纯良，只是做法不对，所以他们的死会博得大家的同情。还有很多很多,在这里不能一一详细说明，大家自己好好体会吧！

 因素二：巧妙的组合 

风林哥告诉我为什么没有飞月的录像啊？开始我以为你是飞月呢！后来出了字幕才知道那个梳辫子的是风林。下次做录像了一定要把飞月的录像偷偷搞到和把你们隔壁的雪拉、酷酷小狼和AKIRA大人的录像搞到（非营利为目的录像不侵犯肖像权！）河北唐山；063000；郑智航



《黄金太阳》世界观彻底抛弃剑与魔法，沿用的竟然是“炼金术”与“超能力”并存的世界观。这个倒是出乎意料之外啊。炼金术是一种化学的哲学思想与实践过程中的一种产物，是近代化学的雏形。顾名思义，炼金术最初就是要把一些金属炼成金子，后来随着某些无德炼金术师的出现，研究领域慢慢展开渐渐涉及到长生不老药啊，不死之身啊，起死回生等偏向巫术及邪教的罪恶深渊中去了。其实这些炼金术师都是骗子，就好像以前给秦始皇炼丹的那些杂毛一般，都是打着炼药旗号，实为骗财。炼金术最高境界可把无炼为有，也就是借助某些元素立刻炼出自己想要的东西，包括人的复活。但人的复活是神也禁止的炼金术，任何实施此禁术的人必将遭受天谴，下场必定惨烈。这个相信大家都知道吧，爱德华和他弟弟就是例子。炼金术在各个文明古国都有涉及，比如古中国的炼丹术，伊斯兰教古老的炼金术，西方的炼金术。在我记忆中完全利用?炼金术世界观的RPG似乎很少，好像ENIX 名作《北欧女神》中也只有个道具炼金的系统，而完全使用炼金世界观的游戏中，有名的也最多是《玛丽的炼金工房》一个而已，但此游戏是养成类的，并非正统RPG。同样在迷宫探险中使用“超能力”的作品也为数不多，有名的就那几个，capcom的《龙战士》虽然不用超能力而是特技，但形式差不多；SCE的《狂野历险2》中也有比较相似的系统，但限制很多。不难看出，高桥兄弟此次打的是创新牌，冷门牌，不经意间响惊雷是最能让人兴奋和激动的事情。从定义上看，炼金术具有神秘的面纱，目前仍然没有彻底被世人揭开，而她又是古代化学的产生根源，涉及古中国，古阿拉伯，古希腊等古代文明，内容上并不比剑与魔法或者SF贫乏，相反更贴近现实人的生活。而“超能力”给原本神秘的炼金术再添上了一层薄薄的乔其纱。虽然由于剧情炼金术的许多常规知识被超能力所篡改，但就因为这种绝佳的篡改与遮掩，使得本来与哲学，思想学，人文学，教育学等高深莫测的学科有着重大联系，让人难以理解的炼金术在朦胧之中变得通俗易懂，毫无晦涩与枯燥可言。炼金术的难点用超能力解释，超能力的不可思议用炼金术富有光怪陆离特质的名词去解释，炼金术负责游戏主线，超能力负责迷宫攻略，这种神秘与不可思议的完美组合，相互解释，相互依托，相互推进游戏，完全让人陷入其中，不能自拔，黄金太阳中的一切似乎都发生得很有道理，虽然这些道理用科学解释的话是那么的没有道理，呵呵。由此可见，高桥兄弟制作游戏的确是很有根底的，他们知道什么与什么结合可以吸引玩家，这从侧面反应出两兄弟十几年的游戏制作经历带给他们的的确是无穷的想象力与高人一等的敏锐察觉力。这一切从他们在黄金太阳发售前接受的一次采访中就能领悟到了。

记者问高桥宏之：“在系统方面，我觉得黄金太阳是款与众不同的崭新RPG啊。不知道宏之先生对此有何看法，觉得黄金太阳与其它RPG的最大区别在那里？”

高桥宏之说：“从表面上看，历来的RPG所崇尚的就是幻想系的RPG风格。这个印象对于玩家来说根深蒂固。那何为幻想风格？换言之就是剑与魔法的世界。而这次我们制作黄金太阳时考虑更多的是如何在黄金太阳中增添新的RPG玩法，这点比如何设定世界观要重要。由此一个改变RPG固定玩法的创意油然而生。同时我们也觉得单纯制作一个基于剑与魔法的RPG是不行的。简单而言，这种新玩法应该叫做‘超能力’。”

记者继续问道：“故事中所表现的炼金术这



个创意又是从何而来的呢？”

高桥宏之回答：“一般玩家都认为RPG的世界就是用剑与魔法战斗。但这次我的想法是除了让各位玩家体验到战斗乐趣的外，在迷宫探险中也能获得乐趣。以前的RPG主要是以迷宫探险为主要乐趣的。我们打个比方，当你小时候玩棒球时，因为你的水平很有限，所以只要能自己练习投球然后接球就觉得很开心了。而当你能熟练掌握棒球技术后，如果不和别人打对抗的话，那就觉得很没意思了。同样，对于许多习惯了迷宫中遇敌，杀敌的玩家来说，再做个与现在传统的RPG模式相同的作品似乎不会让他们提起多少兴趣。至少我就不会有多大兴趣。因此我们选择了炼金术，因此我们使用了超能力，这样在迷宫中大家除了杀敌，还要解谜呢。”

以上的一席话完全体现出高桥兄弟勇于创新的头脑和思想，黄金太阳的成功并不是偶然的，而是必然的。因为有五年的酝酿，十几年积累。我相信许多中国玩家在第一次开启黄金太阳封印之时，一定被震撼过，这种震撼就是我们给予高桥兄弟的回报吧！



 因素三：前辈的基础 

从游戏表面看，菜单上黄金太阳就与高桥兄弟所制作的光明系列非常相似，而光明系列在许多玩家心中有着不可动摇的地位。黄金太阳继承了光明系列中武器店，道具店所独有的珍贵道具买卖菜单，这个菜单在其它游戏的买卖菜单中是绝无仅有的。此外，光明系列中的打造系统也被黄金太阳所继承，只不过黄金太阳中加入了废旧武器的加工，这点算是一个不错的创新。而复活，解毒，解咒在光明系列中属于神父的责任（这是高桥兄弟从DQ中所带过来的系统），黄金太阳中则移花接木地转到了大祭祀与大神官手中，不同的是可以随时记录，不用去神父那里祈祷听音乐，这是为了方便掌机玩家随时存储所特设的记录系统，这次的FF1&2也将采用随时随地记录方法代替原作的定点记录。

很多人都以为，精灵系统是黄金太阳的首创，其实不然。早在1996年12月发售的SS游戏《光明圣柜》中，精灵系统就首次被引入游戏之中。玩过《光明圣柜》的朋友都应该还记得，其中的精灵也分成火，风，水，地等各种属性，每种精灵的数量上限为8个，都需要玩家从各个迷宫的隐藏地点查找出来。精灵可以在遇敌时攻击敌人，精灵数越多，攻击敌人的威力也就越大。我认为这应该就是黄金太阳精灵系统的雏形，虽然当时《光明圣柜》的精灵系统只是附属的一个小系统，充其量也就提高玩家的收集兴趣，使得游戏更耐玩些，但黄金太阳则对此系统进行了彻底的改革，使之成为了游戏中所不可缺少的部分，可要说到这是个原创系统那就有点牵强了。

再说战斗。首先，战斗画面完全决定了光明力量与黄金太阳的兄弟关系。光明力量系列虽然为S·RPG，似乎和RPG的黄金太阳搭不上边，但两者的战斗画面都为斜45度，这个大家都可以去比对，目前游戏界采用这种战斗画面的游戏似乎就光明力量与黄金太阳，而巧合的是他们都是由高桥兄弟所制作。黄金太阳的角色在战斗中根据武器不同会使出不同特技，这点与光明系列也如出一辙。早在光明1中，某些特定的角色就会在一定几率下发动必杀技，比如光明1中的机器人亚当，光明1中的主角拿到破魔之剑后能使用特别强劲的

必杀技。这种传统被延续到光明2，光明2中的小乌龟转职后会吐火攻击。而到了光明3，所有角色都有了自己的必杀技，并且根据武器熟练度的提高，必杀技数量还会增多，威力当然也各异。特别庆幸的是，这种良好的传统在黄金太阳上依然保持。

比较令人郁闷的就是黄金太阳省略了转职系统。虽然说利用精灵交换可以更换职业，但这与光明系列的转职含义已经相去甚远。我不提倡复古，不过转职系统我觉得应该保留。因为DQ的职业系统就是高桥兄弟提议开发的，而我个人认为如果黄金太阳引入光明系列的转职系统那就更完美了。可惜……不过我想了想，高桥兄弟其实也不傻，如果他全盘借用光明系列的老系统，不开发点新玩意，别人不是要说他们打着任天堂的旗号，做SEGA的名作了吗！他们不是没碰到过这种事情，早在SS上的《光明传说》就有人质疑过高桥兄弟是否抄袭了《塞尔达传说》，其实一个游戏制作人被问到此类问题是最尴尬的。

必备数据绝对补完

黄金太阳游戏内容非常丰富，想要完全体会游戏所有的乐趣并非一件容易的事情。为此，笔者特地罗列一些网络上很难找到，或者没有的重要资料与大家一起分享。相信这些资料的公开能给许多想要在暑假，或者高考后好好体验黄金太阳的玩家带来不小的作用。



无可厚非，精灵系统是黄金太阳中的王牌系统。迷宫攻略中精灵的收集是一项必须完成的使命；战斗过程中，精灵的运用成为可否轻松取胜的制胜关键。而综观黄金太阳两部作品，共有精灵72只。其中，被开启的封印有精灵28只，失落的时代有精灵44只。风，水，土，火四类精灵各为18只。只有收集到所有的72只精灵，才能开启失落的时代中隐藏迷宫的大门，挑战究极BOSS，传说中的无头骑士，并且获得最终召唤兽。而且精灵系统还涉及到职业系统，以及相关的超能力，召唤兽。由于篇幅所限制，精灵的捕捉方法就不详细展开，只提及地点。以下笔者对网络上不太流传的精灵数据进行详细地分析，大家可以根据这些数据进行精灵搭配，调制出不同的职业与技能。每种精灵的前七个为被开启的封印中的精灵，捕捉地点也为此作地点。

全精灵能力一网打尽

地精灵ヴィ－ナス

名称	装备后所加数值						战斗中释放后的技能	捕捉地点
	HP	EP	攻	防	速	运		
ソロ	8	4	3	0	0	0	给予敌单体160%的强力攻击	ハイディア村周边
グラニト	9	0	0	2	2	1	张开大地屏障，减少我方受到的伤害值	コリマ村
マイカ	10	3	0	0	3	0	回复我方一人战斗不能状态	モゴル森
アイヴィ	12	4	0	3	0	1	降低敌方全体速度	ラマカン沙漠
カルク	10	0	3	0	0	1	攻击附带HP吸收效果	ク－プアップ村の洞窟周边
ジ－	9	3	0	0	3	0	重力场封锁敌人一次行动	カレイの船着场
バルブ	12	0	4	0	0	0	攻击附带毒效果	宝岛Ｂ６Ｆ
デュオ	9	4	3	0	0	0	给予敌单体160%的强力攻击	デリィ村
アイアン	11	0	0	2	3	0	我方全员防御力上升	マドラの町周边
デク	8	0	4	0	2	1	以所攻击敌人的攻击力+80给予敌人强力一击	プロクス村
ママン	10	5	0	2	0	0	我方全员HP回复	ヤンピ沙漠洞窟内
キッス	9	0	4	2	0	1	以130%的攻击力攻击敌人，附带HP吸收	ガンボマ像内部
マッド	10	4	0	0	3	0	降低敌人全体速度	ガンボマ样の地下遗迹
フラウ	12	4	0	0	0	0	我方全员回复HP	タウポの沼洞窟内
コンボイ	9	0	0	0	4	1	帮助角色一起攻击	小岛洞窟内
ベトロ	11	0	0	3	0	0	封锁敌人行动一回合	シャ－マン村右上的森林
ソルト	9	5	0	0	0	1	回复我方全体异常状态す	ギアナ村入口右边的草地
ジオ	12	0	6	0	0	0	以190%的攻击力给予敌人强力一击	ギアナ村入江口

第10期的海报是双面的，刚好，我的门中间是玻璃，哈哈哈哈，在房间玩口袋时可以看图鉴，哈哈哈，爽！影子；19；男；650031；云南省昆明市交林路15号燃料公司宿舍201室；兴趣：看掌机迷、GBA、漫画；QQ：86981087

水精灵マ－キュリ－

名称	装备后所加数值						战斗中释放后的技能	捕捉地点
	HP	EP	攻	防	速	运		
フィズ	9	4	0	3	0	0	回复我方一人HP	マ－キュリ－灯台
ソルベ	12	0	3	0	0	1	攻击附带降低攻击力效果	マ－キュリ－灯台3F
ミルキ－	11	0	4	0	0	0	攻击附带睡眠效果	シ－アン村
マ－チン	8	4	0	0	3	0	回复我方全员HP	アルテイン矿山B3F
スウィズ	9	0	4	0	0	0	攻击附带降低防御力效果	トレビの町以西
ミント	8	3	0	2	0	2	回复我方全员异常状态	ルンバ砦
チチ	13	4	0	0	4	0	回复我方一人战斗不能状态	スハ－ラ通行大门
フォグ	9	0	0	2	2	1	攻击力+30攻击敌人单体	カンドラ寺
シエリ－	8	4	3	0	0	0	以150%的攻击力攻击敌人	ミ－カサラ东北的森林
タラソ	13	4	0	0	0	0	回复我方全员战斗不能状态	マ－ズ灯台
ゼロ	12	0	3	0	0	0	攻击力+70攻击敌人单体	小岛洞窟内
ピコ	11	5	0	0	0	0	回复我方一人HP	ピカ－ド加入时所带
シェイド	9	0	0	3	0	2	提升我方全员防御力	ピカ－ド加入时所带
ム－ス	10	3	0	2	0	0	攻击力+40攻击敌人单体	ニリ村
メロウ	10	0	5	0	0	0	提升我方全员属性防御力	アクアロックの泷
スプモニ	10	6	0	0	0	0	高几率封锁敌人的超能力	レムリア某一女神像
ジエル	9	0	5	0	2	0	以150%的攻击力攻击敌人	クエルト岛
カシス	9	0	0	0	3	2	提高我方全体精灵的恢复速度	シャ－マン村西南的洞窟

火精灵マ－ズ

名称	装备后所加数值						战斗中释放后的技能	捕捉地点
	HP	EP	攻	防	速	运		
バ－ン	10	0	2	0	2	2	提升我方全体攻击力	ゴマ山脉的洞窟B1F
コロナ	8	0	3	0	2	0	给予敌人幻象攻击	イミル村的冰洞内
フィ－バ	12	3	0	3	0	1	提升我方全体防御力	シ－アン村以北
ダイナ	8	0	3	0	0	0	攻击附带麻痹效果	カレイ地下道
ジエネ	9	4	0	2	2	0	回复我方全员EP	トレビの町
マグナ	14	3	0	2	0	0	防御几乎所有的伤害值	スハ－ラ沙漠
ヒ－ト	9	0	3	0	0	1	无视敌人防御力的贯穿攻击	ラリベロの町
カノン	10	0	3	0	0	0	攻击力+40攻击敌人单体	デカン高原
ガッツ	11	6	0	0	0	0	回复我方一个战斗不能状态	ミ－カサラ村隐藏地下通路
ソウル	12	4	0	0	0	0	攻击力+70攻击敌人单体	マグマロック内部
サンバ	11	4	0	2	0	0	减少敌人18格EP	マ－ズ灯台
アクセル	8	0	5	0	0	1	提升我方全体攻击力	ゴンドワナ大陆
チリ	9	0	2	0	2	1	攻击力+50攻击敌人单体	マドラの町
タ－ボ	11	3	0	0	3	0	提升我方全员速度	イズモ村
バイカ	9	0	0	3	0	2	受到敌人攻击后反击	サウスアイランドの塔
コア	8	0	4	2	0	0	攻击力+40攻击敌人单体	ジュピタ－灯台周边
フェニキ	12	5	0	0	0	0	确实回复我方一人战斗不能状态	ヘスペリア大陆西南的小屋
シャイン	9	0	3	3	2	0	攻击力+40攻击敌人单体	ギアナ村

风精灵ジュピタ－

名称	装备后所加数值						战斗中释放的技能	捕捉地点
	HP	EP	攻	防	速	运		
ゲイル	9	0	2	0	2	0	连续攻击一个敌人	ビリビノ地下宝物库
シルキ－	12	5	0	2	0	1	提高我方全员属性防御力	トレトの木
バイス	11	3	0	0	2	1	提高我方全员速度	フ－チン寺瀑布的洞窟
スモ－キ	9	0	3	0	0	0	给予敌人幻象攻击	ラマカン沙漠
ツヴァイ	8	4	0	0	3	0	装备者可实行两次攻击	ハイディア洞窟

如果玩游戏是一种错，那我愿意一错再错。如果买《掌机迷》是一种错，那我愿意错上加错。不知是否有同感？
吕昶达：18；男；650228；云南省昆明财经商贸学校0302班；兴趣：GBA、动漫音乐、机战、FC；QQ：380289919

风精灵ジュピタ－								
名称	装备后所加数值						战斗中释放后的技能	捕捉地点
	HP	EP	攻	防	速	运		
エレキ	10	0	5	0	0	0	以140%的攻击力攻击敌人，附带麻痹效果	アルタミラ洞窟B3F
ブリ－ズ	11	5	0	2	0	1	封锁敌一体超能力	バビ灯台1F
レスキュ	9	0	0	3	4	0	回复我方一人HP	海神样のやしろ
ブリッツ	10	4	3	0	0	0	攻击力+30攻击敌人单体	ヤンピ沙漠
ピ－ス	11	6	0	0	0	0	一回合内敌我双方都不能行动	ロット村
ガスト	10	0	0	0	5	3	攻击力+60攻击敌人单体	大イ－スト海北边宝岛
ゼン	8	4	0	0	3	2	回复我方一人EP	ポピ－チ－村
ブ－ケ	11	0	4	0	0	0	攻击力+40攻击敌人单体	ミング山脉
ハイド	10	0	0	2	3	2	我方一人一回合内不受到任何攻击伤害	ガラパス岛的右端
ウイルス	9	3	5	0	0	0	攻击力+50攻击敌人单体	サウスアイランドの塔西南平原
アロマ	11	0	0	0	3	2	回复我方全员EP	ヤ－マン村右边房子的2层
ス－	9	0	4	2	0	0	攻击力+40攻击敌人单体	ジュピタ－灯台
モリバン	12	5	0	0	0	0	敌全员强力的死灵效果	トライアルロ－ド入口附近

在两作中，召唤兽与精灵是紧密联系的。只有在战斗时释放精灵能力，积攒到一定的精灵数量才能释放召唤兽。而在失落的时代中，除了前作中的16只召唤兽外，又加入了13只新的召唤兽，要使用他们必须得到相应的石板才行。召唤兽的威力是有专门的计算公式。在战斗时，特别是高难度的BOSS战时对于这些数值的计算将直接影响整个战局，只有配合先前的精灵数据指定出最佳的搭配方案，然后再根据搭配方案一步步想好召唤兽的使用顺序，如此就算是超级变态的无头骑士也不在话下。以下便是全部召唤兽的详细资料，请检阅！

全召唤兽一览

地属性召唤兽			
名称	必要精灵	召唤威力	得到地点
ヴィ－ナス	1	30+敌人体力×3%	-----
アメン・ラ－	2	60+敌人体力×6%	-----
キュベレ	3	120+敌人体力×9%	-----
アポカリプス	4	240+敌人体力×12%	-----
ザガン	地1火1	50+敌人体力×6%+敌人防御力下降	阅读インドラ大陆洞穴的石板
ハウレス	地3火2	270+敌人体力×15%+附带猛毒效果	アンガラ大陆北边的洞穴
カロン	地8风2	500+敌人体力×30%+附带战斗不能效果	アネモネ神殿内部

水属性召唤兽			
名称	必要精灵	召唤威力	得到地点
マ－キュリ－	1	30+敌人体力×3%	-----
ネレイ	2	60+敌人体力×6%	-----
ウォ－ダン	3	120+敌人体力×9%	-----
ボレアス	4	240+敌人体力×12%	-----
モロク	水2风1	100+敌人体力×9%+降低敌人速度	マドラの町的地下遗迹
コアトリ－	水3风3	5回合内回复我方HP	アテカ大陆东南边的洞窟
アズ－ル	水4风3	330+敌人体力×21%+附带麻痹效果	大イ－スト海北的宝岛

火属性召唤兽			
名称	必要精灵	召唤威力	得到地点
マ－ズ	1	30+敌人体力×3%	-----
ジラッフ	2	60+敌人体力×6%	-----
ヴェスタ	3	120+敌人体力×9%	-----
メテオ	4	240+敌人体力×12%	-----
メガエラ	火1风1	40+敌人体力×6%+提升我方攻击力	オセニア大陆洞穴内

火属性召唤兽			
名称	必要精灵	召唤威力	得到地点
ユリシーズ	火2水2	160+敌人体力×12%+封锁行动	イズモ村
ダイダロス	火4地3	第一回合100+敌人体力×7%第二回合250+敌人体力×15%	在ヤンピ砂漠打倒バルログ
イリス	火9水4	800+敌人体力×40% 回复我方全体战斗不能状态及HP	アネモネ神殿内部

风属性召唤兽			
名称	必要精灵	召唤威力	得到地点
ジュピター	1	30+敌人体力×3%	-----
アタランテ	2	60+敌人体力×6%	-----
プロクネ	3	120+敌人体力×9%	-----
トール	4	240+敌人体力×12%	-----
フローラ	风2地1	80+敌人体力×9%+附带睡眠效果	エアーズロック内部
エクリプス	风3水2	300+敌人体力×15%+降低敌人攻击力	レムリアの泉投掷幸运金币的奖品
カタストロフ	风5火3	400+敌人体力×24%+降低敌人EP	小岛的洞窟中打败センチネル



武器是所有RPG中至关重要的部分。黄金太阳中的武器不仅能提升角色攻击力，其中许多的武器还自身附带特技，这些特技威力强大。以下便是全部武器的数值，其中最强武器都记录在案，稀有武器除了在迷宫中获得这些武器外，有的是在武器店中选择“ほりだしもの（珍贵武器）”购得，有的则是在锻造屋通过打造或者翻新而成，在入手方法中写得很清楚，注意黄1中得到的武器可以继承到黄2，武器名后带有“诅咒”字样的说明此武器装备后会被诅咒，请大家参考！

全武器之被开启的封印

轻剑　装备者：ロビン，ジェラルド，イワン				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ワークソード	6	30	-	ロビン，ジェラルド的初期装备
ショートソード	8	120	-	武器屋
ハンターソード	28	520	-	武器屋
バトルレイピア	58	2900	-	武器屋
マスターレイピア	86	6800	-	武器屋
バンディットソード	12	700	スピードスマッシュ	打倒“シーフマスター”后得到
エルブンレイピア	44	2200	ウインドウィーゼル	ビルビノ西北洞窟的宝箱
ミステリィソード	84	6400	ライフナリッシュ	宝岛B2F宝箱
アサッシンソード	90	7800	デスクライシス	トレビの泉的奖品
シノビガタナ	94	8800	レジストスラッシュ	ルンバ村的珍贵武器
スイフトソード	104	9400	ソニックスマッシュ	ラリベロの町珍贵武器
きくいちもんじ	128	13400	しゅらのまい	打倒“フェンリル”后得到

长剑　装备者：ロビン，ジェラルド				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ロングソード	14	200	-	武器屋
ブロードソード	40	1000	-	武器屋
バスタードソード	70	4000	-	武器屋
グレートソード	90	7000	-	武器屋
アークティクソード	55	2600	ブリザードコール	フーチン寺瀑布洞窟的宝箱
グランシャムシール	99	10000	ストロングアシッド	ルンバの村的珍贵武器
シルバーブレード	108	12000	アクアストライク	ラリベロの町的珍贵武器
ムラマサ（诅咒）	126	13600	おにびおくり	宝岛B9F宝箱
ガイアのつるぎ	135	17000	タイタニック	ヴィーナス灯台4F宝箱

锤子　装备者：ロビン，ジェラルド，メアリィ				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ミドルメイス	6	80	–	武器屋
ヘビ－メイス	26	500	–	武器屋
バトルメイス	56	2600	–	武器屋
スタ－メイス	84	6200	–	武器屋
グラビティメイス	88	7000	ア－スアタック	トレビの泉的奖品
ホ－リィメイス	112	8400	ブラインドスモッグ	ラリベロの町的珍贵武器
セイントメイス	126	14500	使用后恢复HP	打倒“サンダ－リザ－ド”后得到
じゃしんのメイス(诅咒)	130	13800	デスポイズン	宝岛B7F宝箱

斧子　装备者：ロビン，ジェラルド				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
バトルアックス	24	280	–	武器屋
ブロ－ドアックス	50	1400	–	武器屋
グレ－トアックス	80	5200	–	武器屋
ばくえんのオノ	76	4600	エクスプロ－ジョン	ラマカン砂漠的宝箱
バ－ニングアックス	84	7500	ファイアアタック	トレビの泉的奖品
ドラゴンアックス	100	10300	ヒ－トミラ－ジュ	ルンバ村的珍贵武器
ギガントアックス	114	14000	メルテイア－マ－	打倒“ア－スゴ－レム”后得到
デ－モンアックス(诅咒)	132	16000	ポイズンスタッブ	宝岛B6F宝箱

杖　装备者：イワン，メアリィ				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ウッドスティック	4	40	–	武器屋
シャ－マンの杖	10	–	–	盗贼事件后获得
マジックロッド	16	380	ミルキ－クラウド	ク－プアップ村的珍贵武器
ウィッチワンド	32	860	スタンボルテ－ジ	ビリビノ町的珍贵武器
セイントアンク	46	1600	アンチエナジ－レイ	イミル村的珍贵武器
サイキックロッド	64	3800	エナジ－サック	アルティン村的珍贵武器
スピリットワンド	76	5400	フロストバイト	カレイの町的珍贵武器
エンジェルアンク	83	6400	ライフサック	トレビの町的珍贵武器
デビルスティック	92	10000	バッドオ－メン	ルンバ村的珍贵武器
ホロスコ－プワンド	102	11400	シャイニングスタ－	打倒“グランドゴ－レム”后得到
クリスタルロッド	106	13400	ドロウンキル	ラリベロの町的珍贵武器

全武器之失落的时代

轻剑　装备者：ガルシア，ジャスミン，ピカ－ド，ロビン，ジェラルド，イワン				
名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ショ－トソ－ド	8	120	–	武器屋
ハンタ－ソ－ド	28	520	–	武器屋
バトルレイピア	58	2900	–	武器屋
かいぞくソ－ド	34	2000	スリ－ピ－ウエ－ブ	オセニア
ヒュプノスソ－ド	49	2900	ム－ニ－エア	ポピ－チ－村
マスタ－レイピア	86	6800	–	武器屋
コルセアシミタ－	90	6300	ム－ンスマッシュ	由“さびたソ－ド”翻新而成
シノビガタナ	94	8800	レジストスラッシュ	イズモ村的珍贵武器
スイフトソ－ド	104	9400	ソニックスマッシュ	ギアナ村的珍贵武器
ミストサ－ベル	110	8600	フォッグスタッブ	アクアロック
シルフレイピア	124	10100	アングリ－ゼファ	由“シルフのはね”打造而成
パイレ－ツサ－ベル	136	10600	カサゴポイズン	由“さびたソ－ド”翻新而成

为什么雪人总是把女性玩家放在第一位，这种重女轻男的思想，我抗议，只有男性玩家崇高无尚。谢宣：四川成都
雪人：之所以重女轻男，只是因为俺是个男人啊！

GOLDEN SUN

轻剑　装备者：ガルシア，ジャスミン，ピカード，ロビン，ジェラルド，イワン

名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
フォトンレイピア	151	13600	ライトミラージュ	ジュピター灯台
バーニングソード	157	14600	ブレイズラッシュ	由“ひとかげのしっぽ”打造而成
マサムネ	161	16400	そうりゅうざん	与第一代主角汇合后的ヤラム
ティシフォンソード	178	23000	ヘブンベンジェンス	打倒“ブリザードドラゴン”后得到
バンディットソード	12	700	スピードスマッシュ	由黄1继承
エルブンレイピア	44	2200	ウインドウィーゼル	由黄1继承
ミステリィソード	84	6400	ライフナリッシュ	由黄1继承
アサッシンソード	90	7800	デスクライシス	由黄1继承

长剑　装备者：ガルシア，ピカード，ロビン，ジェラルド

名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ロングソード	14	200	–	武器屋
ブロードソード	40	1000	–	武器屋
バスタードソード	70	4000	–	武器屋
ストームブレード	60	3900	バッドハリケーン	エアーズロック
バスタードソード	70	4000	–	武器屋
グレートソード	90	7000	–	武器屋
グランシャムシール	99	10000	ストロングアシッド	イズモ村的珍贵武器
ローバーブレード	101	7600	アーマーシュレッド	由“さびたソード”翻新而成
シルバーブレード	108	12000	アクアストライク	武器屋
あまくものつるぎ	130	11800	らいじんのいかり	ガイアロック
ライトニングソード	134	11400	フラッシュエッジ	サウスアイランドの塔
たましいのつるぎ	141	11600	ソウルクラッシュ	由“さびたソード”翻新而成
ヘスティアブレード	145	12900	ホットスフィア	レムリアの泉的奖品
ヒュージーソード	155	14000	ヘビーディバイド	由“ゴーレムコア”打造而成
ミスリルブレード	160	14600	レーテアルビオン	由“ミスリルぎん”打造而成
ルーンブレード	162	15000	ボイドエナジー	レッサーデーモンが落とす
レヴァテイン	173	19700	ヘルファイア	ミスリルぎんから生成
ほのおのつるぎ	176	23400	ひけんれんごく	大イースト海北の宝島
エクスカリバー	180	29200	セレスレジェンド	オリハルコンから生成
ダークサイドソード	210	24200	アケロングリーフ	ダークマターから生成
ソルブレード	200	32100	ハルマゲドン	マーズ灯台
アークティクソード	55	2600	ブリザードコール	由黄1继承
ムラマサ	126	13600	おにびおくり	由黄1继承
ガイアのつるぎ	135	17000	タイタニック	由黄1继承

锤子　装备者：ガルシア，シバ，ピカード，ロビン，ジェラルド，メアリィ

名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ミドルメイス	6	80	–	武器屋
ヘビーメイス	26	500	–	武器屋
バトルメイス	56	2800	–	ピカード的初期装备
ブロウメイス	45	2800	ブーストガッシュ	ヤンピ沙漠
スターメイス	84	6200	–	武器屋
コメットメイス	105	8000	アイスクラッシュ	由“スターダスト”打造而成
ハグボーンメイス	108	8400	ウィッチカース	由“さびたメイス”翻新而成
ホーリィメイス	112	8400	ブラインドスモッグ	武器屋
おにのメイス	115	9200	リスプアイ	由“さびたメイス”翻新而成
タナトスメイス	125	10400	ハートブレイク	アンコール遗迹
セイントメイス	126	14500	使用后回复HP	打倒“タートルドラゴン”后得到
ライジングメイス	152	13900	ハイバイタル	打倒“ブルードラゴン”后得到
タングステンメイス	159	14700	ハンマースフィア	由“ゴーレムコア”打造而成
グラビティメイス	80	7000	アースアタック	由黄1继承
じゃしんのメイス(诅咒)	130	13800	デスポイズン	由黄1继承

“试玉要烧三日满，辨材须待七年期”，望雪人+云云+飞月不要为了办刊而伤了身体。（风林就算了）倪楠；17；男；750001；宁夏银川市兴庆区高居巷雪绒花苑1号楼2单元201；兴趣：玩掌机、体育、二战历、政治经济学　风林：我，我招谁惹谁了啊？

斧子 装备者：ガルシア，ピカード，ロビン，ジェラルド

名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
バトルアックス	24	280	–	武器屋
ブロードアックス	50	1400	–	武器屋
テミスアックス	30	1900	ジ－コラプス	デカン高原
ホイールアックス	76	4700	パワードライブ	ミング山脉
グレートアックス	80	5200	–	武器屋
せんちょうのオノ	95	6800	使用后提升防御力	由“さびたオノ”翻新而成
ドラゴンアックス	100	10300	ヒートミラージュ	ガラパス岛的珍贵武器
ギガントアックス	114	14000	メルテイアーマー	打倒“アースゴーレム”后得到
タルタロスアックス	127	10800	ブラッドサック	打倒“ミノタウロス”后得到
バイキングアックス	137	11000	スタンライトニング	由“さびたオノ”翻新而成
マイティアックス	142	11900	ヒートスマッシュ	レムリアの泉的奖品
アポロンアックス	158	15200	フレアバースト	由“ひとかげのしっぽ”打造而成
ガイアアックス	163	16400	アースマザー	由“ゴーレムコア”打造而成
ステラアックス	171	19700	スーパーノヴァ	由“オリハルコン”打造而成
ばくえんのオノ	76	4600	エクスプロージョン	由黄1继承
バーニングアックス	84	7500	ファイアアタック	由黄1继承
デーモンアックス(诅咒)	132	16000	ポイズンスタッブ	由黄1继承

杖 装备者：ジャスミン，シバ，イワン，メアリィ

名称	攻击力	价格	武器特技	主要入手方法
ウッドスティック	4	40	–	初期装备
シャーマンのつえ	10	–	–	剧情后获得
マジックロッド	16	380	ミルキークラウド	マドラの町的珍贵武器
ウィッチワンド	32	860	スタンボルテージ	ポピーチー村的珍贵武器
セイントアンク	46	1600	アンチエナジーレイ	ミーカサラ的珍贵武器
サイキックロッド	64	3800	エナジーサック	ニリ村的珍贵武器
スピリットワンド	76	5400	フロストバイト	キボンボ村的珍贵武器
アヌビスワンド	83	5500	ファラオカース	打倒“レッドデーモン”后得到
エンジェルアンク	83	6400	ライフサック	ガラパス岛的珍贵武器
デビルスティック	92	10000	バッドオーメン	チャンパ村的珍贵武器
クラウドワンド	98	7000	スタンクラウド	由“ティアストーン”打造而成
クリスタルロッド	106	13400	ドロウンキル	シャーマン村的珍贵武器
うみなりのツエ	126	10100	ランブリンエナジー	由“さびたツエ”翻新而成
りゅうぐうのツエ	128	10700	エージングガス	由“さびたツエ”翻新而成
ひけしまとい	130	8200	–	レムリアの泉的奖品
うみぼうずのツエ	134	9800	サルガッソー	由“さびたツエ”翻新而成
さとりのツエ	150	13400	ニルヴァーナ	ジュピター灯台
サラマンダーロッド	156	14300	フレイムダンス	由“ひとかげのしっぽ”打造而成
ネビュラワンド	165	15200	リバーススター	由“オリハルコン”打造而成
クロトーアンク	168	17200	使用后回复HP	打倒“ミノスウォリアー”后得到
アトロポスロッド	169	18900	ライフシザー	打倒“ファイアドラゴン”后得到
ラケシスワンド	177	21700	ラストジャッジ	打倒“マッドデーモン”后得到
ホロスコープワンド	102	11400	シャイニングスター	由黄1继承

除了精灵与武器以外的其它数据在以前已经刊登过了，所以在此就不赘述了。希望大家能尽量收集到全精灵与所有强力武器，如此在游戏时不仅有轻松感，更有自豪感。



常规问题，常规回答。笔者在玩黄金太阳时曾经也遇到许多问题，为此结合BBS上提问率较高的常规问题，特别制作以下Q&A，目的是尽量减少玩家在游戏中的困惑！

GOLDEN SUN

特别策划／解读 黄金太阳系列

No.1——怎样在“黄金太阳2”中继承前作中主角们的等级和状态？

黄二继承黄一的等级和状态主要可以通过两个途径进行：A利用两台GBA进行通信，读取存档;B在黄一通关后获得继承密码，然后把这段密码输入到黄二中。因为方法A需要两台GBA，国内的玩家使用相对较少。因此方法B就成为了很多人的唯一选择。密码输入一共为三种,输入组数越多继承的东西也就越多。依次为“铜”，“银”，“金”三个级别。铜之可继承精灵，银可继承精灵与角色的能力，金则可进程精灵，角色能力，道具与金币。但有时密码输入不免有错误，如果玩家需要保险的话，可以去4757.com下载一个已经输入完美通关密码的存档。完美通关密码如下：

第一组

ぐべくふぼ　うからぼむ
びだそせせ　うわなにく
でずざびけ　ごのまりで
れちてばか　しねひほこ

第二组

そびつしだ　やののもる
ざぜこけむ　ゆじまじこ
やけらごろ　だくせひけ
なざてむい　しせみむぜ
ぬびけきべ　もさざうな

第三组

わぶがれる　ここわぐう
どつごあば　もひざごそ
あれほへる　ぼべみけと
おえゆちつ　やしせんけ
せみごきせ　いぜるべと

第四组

まくまざど　やまほべい
るやさえん　じらくぐど
んわすずぐ　ぎちでじこ
じにどでん　はうぶびい
まくういも　しきからば

第五组

ちしさわな　たそぎのを
なとじほの　ねだめへげ
へぶらめむ　いろよゆで
きぎろれさ　ざがさへそ
だざごとぼ　はぐまあば

第六组

びばへかあ　ぼじこうわ

No.2——如果我黄二开始的时候没有继承黄一的等级和状态，还能收集到所有的72只精灵吗？

这个可以说是绝对不能了，如果你很在意这些精灵而进度不是很大，建议你重新继承黄一的等级和状态再开始游戏，这个是没办法的办法。

No.3——黄一通关后怎样取得继承密码？



通关后存档，然后回到游戏的开始菜单。这时同时按着“←”和“R”,然后再按“start”，就会出现一个信封状的新图标。选定它后,就可以选择存档的传送方法和密码等级。选择了密码等级之后就能看到通关密码了。

No.4——输入了正确的继承密码，但怎么看不到任何变化？

这个笔者以前也产生过这样的疑问。其实大家注意了，黄二刚开始游戏的时候所使用的人物并非是黄一的主角们。而这个密码是用来继承黄一主角们的等级和状态的。因此输不输入密码的差别要等到游戏的中后期和黄一的主角们会合后才能知道（问题很简单阿，如果同志们已开始游戏就全部99级+N只精灵，游戏还有平衡性可言？大家都不用练级了）

No.5——为什么我的植物生长超能力法突然消失了？

在精灵篇中就提到过，超能力的获取与精灵的搭配有着很大的关系。不同的精灵搭配在一起就会出现不同的职业，获得不同的超能力。所以导致植物生长超能力突然消失也是这个原因。只要玩家把精灵配置成地精灵加上火精灵各一个，就能得到生长超能力。而到了黄二中，因为加入了转职道具，所以植物生长魔法的突然消失，也可能是你装备了转职道具所造成的。如果是这样解除装备就行了。顺便列举黄2中的职业道具分别为“しんぶのカード”，“まかいのムチ”，“ネクロノミコン”。

No.6——在游戏中如何配精灵才好？

精灵搭配就好像光明之魂中的加点数一般，仁者见仁，智者见智。一般普通也是最容易的方法就是什么属性的超能力者就搭配什么属性的精灵，这样能力比较平均。也可以把非此角色的属性精灵平均地搭配给此角色，如此听说能力会提高许多。比如黄1的主角“ロビン”是地属性超能力者，玩家可以把非地属性的精灵给它搭配，就有意想不到的神奇效果哦。

No.7——游戏中一共有哪些异常状态？怎么样才能恢复？

一共8种，分别是毒，猛毒，睡眠，麻痹，幻觉，诅咒，战斗不能，邪恶诱拐。除了邪恶诱拐，前几种都能去教会解除，有的则自动在几个回合后解除。在战斗中，毒与猛毒用道具“どくけしそう”，或超能力“アンチドウテ”回复。睡眠，麻痹，幻觉则用道具“きつけぐすり”，或超能力“アテンション”回复。战斗不能用道具“ふっかつのせいすい“，或超能力“リバイブ”回复。邪恶似乎没有道具可以回复，玩家只有用精灵的战斗技能来回复。诅咒只有去教会才能解除，但解除诅咒后，诅咒装备将自动卸下。

No.8——我不喜欢游戏的默认人名,可以修改的吗？

可以的，这好像算是游戏的一个秘技吧。游戏在正常的情况下是只能给男主角一个人改名的，但

为什么雪人总是怕飞月呢（好像《动新》里面的小狼怕雪拉一样！），难道你就不能拿出一点勇气去对抗飞月吗？LOCK；广西
雪人：活活，现在哪有不怕女生的男生啊？鄙视不懂得怜香惜玉的人！

有个窍门,你只要在改名的画面连续按3下“SELECT”键（本文所有按键以GBA为准，用模拟器的兄弟参照模拟器的设置）。这时你会听到“du”一声，那就代表你成功了。你这时就可以帮其它的3位主角改名了。如果你还不满足。可以按顺序输入“↑↓↑←→←→↑→↓←↑ SELECT”，成功后你就还能给其它人物改名!

No.9 ——我想欣赏游戏中的BGM，有什么简单方法吗?



如图，在游戏开始的时候选择“竞技场模式”，跑进这间貌似餐馆的房子的左边，和左边的阿姨搭讪（搭讪!？）。她会问你是否听歌，你马上按“A”表示需要。这时你就能利用左右键选择游戏中的BGM了。记住，能听到多少BGM是和你在游戏中的进度有直接关系的。对了，还有一个更简单的方法，就是直接买游戏的原声CD。（“啪!”谁用砖头扔我~，给我站出来!）。

No.10 ——超能力的快捷键是怎样定义的?

两种方法：⑴进入超能力菜单。首先按L/R，然后选中想设置快捷键的魔法并且按下“A”；⑵在选中某个魔法的情况下按住“SELECT”不放(此时右下方会出现提示)，然后按L/R键即可。

No.11 ——游戏通关之后，我们会得到什么奖励?

首先,要确保你在通关之后选择了保存游戏。然后退出，选择这个存档开始游戏,这时你就会发现游戏出现了两种难度模式可供选择。分别为“简单”和“困难”。笔者个人的看法是,“简单”模式能更好的体验剧情和迷宫，减少大家在战斗中的消耗。而“困难”模式就加大战斗难度，挑战自我者首选。

No.12 ——游戏券是什么东西？为什么会自己增加的?

游戏券最简单的获得方法就是买东西的时候老板送给你，所以很多没注意的人会感到他在自己增加。而游戏券的用途是用来玩小游戏“老虎机”。



No.13 ——幸运金币有什么用?

幸运金币在黄一和黄二中都用到，而且都是使用它来进行投币游戏。黄1中在トレビ镇，黄二在レムリア在投币游戏中，你可以选择使用普通的金币或幸运金币进行游戏。当你选择普通金币时，得奖的回报只是金币，而且很可能颗粒无收。但如果你选择的是使用幸运金币，你得到的回报就是很强劲的装备了！而且值得注意的是，黄二中有一块精灵合作技板必须靠这样才能得到。投币游戏的奖品请参看本页最下的两个表格。

——黄一中，我上了船之后和所有人都谈话了，

黄金太阳 被开启的封印

アサッシンソード	バーニングアックス	グラビティメイス	セレスヘルム	きらめくティアラ	くろずきん
アースシールド	ガードアームレット	ソーングラブ	スピリットアーマー	カクテルドレス	かすりのきもの
ヒールポーション	エナジークリスタル	ふっかつのせいすい	-----	-----	-----

黄金太阳 失落的时代

召唤石板エクリプス	ミネルバヘルム	エレボスアーマー	ワイルドコート
コンポジットグラブ	ふっかつのせいすい	ヘスティアブレード	イージスのたて

No.14 怎么他还不开船？

这个问题是玩家没有注意对话内容（或者铁定看不懂日文）所造成的,这时候你应该从对话中了解到,必须去了望台去得到船锚,然后把他给船长。之后，往左下角的楼梯走下去，就会开船了。

No.15 ——为什么我坐着坐着船，突然跑到了一个小岛上而不是目的地？

这个小岛就是传说中的宝岛。其实这个也是黄一的一个秘技，只是被你碰巧碰到了而已。具体的原因是因为你在遇到水怪事件之后，使用乘客来代替水手的过程中出现了人员的左右力量不均(一边都是妇孺，另一边是大力壮男），导致划船力量不平均而使船偏离航道。还有一个附加条件：主角们的平均等级超过20级以上（基本上没有低于这个等级的可能，除非你实在太懒）。你满足了上面这两个条件，所以就不小心去了宝岛。

No.16 ——为什么我在宝岛中，只走了几层就走不下去了？而且有很多宝箱打不开。

因为你来到宝岛的时间太早了，我们建议你在游戏的后期进入宝岛。理由很简单，就是有些技能必须到后期才能掌握的。你现在即使来了，迷宫也解谜不能。所以大家就算不利用坐船的机会前去宝岛也没什么关系，因为这时候你所能得到的物品和通过的层数实在是太少了。

No.17 ——黄一在装备了某些装备之后，出现被诅咒的状态，怎么办？

被诅咒是一件很麻烦的事情，因为它会使你在战斗中站着不动来挨打。笔者就曾经因为不懂这个而为3名成员装备了，结果战斗中集体罚站。这时可能你会问，这些诅咒的装备都是超强的啊，真的不能使用？问得好，宝岛B8F中就有和这个诅咒装备配套的解除诅咒装备“だてんしのゆびわ”。只要把这个指环和被诅咒的武器防具同时装备在同一个人身上，那样就可以抵消诅咒状态了。

No.18 ——黄一中佛清寺山洞里的隐藏秘道怎样才能找到？

如右上图，只要你把那条龙的火焰点燃之后，就会照亮整个大厅，之后秘道的阴影出现了！大家知道怎样走了吧，就是站在阴影上一点的地方跟着阴影走就行了。笔者第一次通过这里的时候，没有点燃那条龙的火焰，硬着乱转也能在这个地方顺利走过秘道，那时候只感到莫名其妙。



No.19 ——黄一很多攻略上说，要和佛清寺的主持用读心术，怎么一走过去按“A”就变成了对话？

这个问题主要是玩家对游戏的操作不完全掌握造成的，就曾经遇到过有些玩家因为从来不按“B”来快跑，造成过不了流沙的关卡一样。其实在黄的游戏中，除了使用“A”来选择魔法之外，还可以使用“SELECT”调出菜单，这样就能使用魔法了。也就是能对这个主持大人成功使出“读心术”。

No.20 ——黄二中如何才能回到一代的地图？

在图的位置停船。然后下船就能回到一代的大陆。不过，里面的村子进不了。所以没什么作用。当然了如果你喜欢在地图上散步的话，就另当别论了~



No.21 ——在魔之海和海神战斗的时候，怎么我怎样打都打他不赢？

这个问题笔者也曾经遇到过,认为自己把人物修改到99级之后就天下无敌,不看攻略和剧情到处乱跑。但这次魔之海的海神令大家碰壁了，因为他有绝对的结界防御壁，任何攻击对他都不起作用。玩家这时必须老老实实的根据剧情得到“三叉戟”的三件部件，并把他打造成“三叉戟”来对付这个BT海神才能破他的结界蹂躏！



No.22 ——为什么我不能挑战无头骑士，挑战他需要什么条件的？

挑战光之守护神（也就是大家所说的无头骑士）不但需要拥有挑战其它3个隐藏boss的“テポート”技能之外，还需要集





齐全部的72只精灵(包括一代的28只+二代的44只)。如果你没有集齐,是绝对不能挑战他的。

No.23 ——光之守护神神殿入口下方的宝箱如何拿?

在飞空艇翅膀所掉落的地方,在有三个僧侣所站的地方使用透视术,就能看到一个入口,进去就能拿到那个很多人想破脑子也拿不到的宝物。

No.24 ——黄二中打那一种怪兽升级最快?

这个问题的关键所在是找哪一样的怪兽,既容易消灭,得到的经验值又高。笔者在这里向大家推荐的是"Wonder bird"。他的经验值是最高的,有8000!要注意的是:它对水系攻击的防御最差。所以,用水系精灵来攻击它是最好的选择!根据1.3倍的属性相克奖励原则,用水系精灵打败它得到的经验是11000的经验值!

No.25 ——我吃了个苹果一样的东西,发现和物品说明中的一样,我的攻击力上升了,但这个上升是暂时的还是永久的?

吃了苹果所产生的攻击力上升是永久性的,这个你可以放心。游戏中还有几个这样的类似道具,详见下表:

能力提升道具

名称	价格	效果
ライフパン	500	永久提高HP
サイクッキー	500	永久提高EP
パワーアップル	500	永久提高攻击
ガードナッツ	500	永久提高防御
スピードミント	500	永久提高敏捷
ハッピーペッパー	500	永久提高幸运度

No.26 ——有些道具好像可以攻击敌人啊?

是的,在游戏中设定了几个可以攻击敌人的道具。这些道具有时在战斗中可以起到不小的作用。

攻击道具

名称	价格	效果
けむりだま	30	降低敌人物理攻击命中率
ねむりだま	60	使敌人沉睡
いばらのたね	50	给予敌人荆棘攻击
すいしょうのこな	60	给予敌人水属性攻击
オイルドロップ	30	给予敌人火属性攻击
かまいたちのつめ	40	给予敌人真空攻击

No.27 ——我在与精灵的战斗中给它跑了,还能再抓它吗?

很遗憾,精灵如果在战斗中逃跑,一般情况下就无法遇到了。所以请各位玩家在抓捕精灵前一定要先记录。

No.28 ——打造武器的时候,把材料给那个人后马上做了存档。为什么每次打出来的都是相同的?不是随机的吗?

不要在把东西给它之后存档,应该在给它之前存档,这样就能打造到随机的装备了。

No.29 ——为什么我在战斗中不能释放召唤兽?

战斗中要释放召唤兽,首先要释放精灵。只有全体参战队员释放的精灵达到召唤兽需要精灵的数量后,才可以召唤。玩家如果想在战斗一开始就使用召唤兽,很简单,把精灵卸下不要装备就能在战斗一开始使用召唤兽了。

No.30 ——我不想在迷宫中过多的遇到敌人,该怎么办?

的确到后期遇敌率太高是件很麻烦的事情,大家可以用道具"せいなるはね",或超能力"ブルーフ"就能大大降低遇敌几率。

这次的黄金太阳专题算是终于完成了,为了收集其中的数据可花了笔者不少时间。目的只有一个就是让广大由于学业繁忙,或者其它原因还未来得及体验黄金太阳的玩家来个彻底的补完,因为专题中的许多内容在以前的攻略中都没怎么涉及,特别是召唤兽的威力计算公式,可以说是绝无仅有的。希望大家能够喜欢,毕竟作为GBA最强RPG需要研究的地方还很多,本篇专题就是补足曾经没有的遗憾。在专题制作过程中得到了4757.com站长阿霖的鼎力协助,在此深表感谢!



黄金太阳新篇待望
GOLDEN SUN
GAME BOY ADVANCE



热作情报 P20
■最终幻想1+2
■索尼克A3
■我们的太阳（续）
■噗呦噗呦Fever
■口袋力量棒球1+2
■钢之炼金术师
■复苏的试练之岛
■B传说
游戏月批 P30
市场行情 P32
点评小神游 P37
销量发售 P40
新闻情报 P42
情报工房
QINGBAOGONGFANG

历代著名怪物都将在特别迷宫中出现



↑外形是一个巨大的门，它体内的异次元空间会把一切东西都吸进去。

第1作中玩家面对的强大敌人是火·水·土·风4个邪恶之魂。在GBA版中满足特定条件后就可以进入这4个邪恶之魂长眠的“附加迷宫”。迷宫有很多层，其中包括《FF3》到《FF6》的著名敌人都会出现，另外还会有无数的珍稀道具在等待着你。



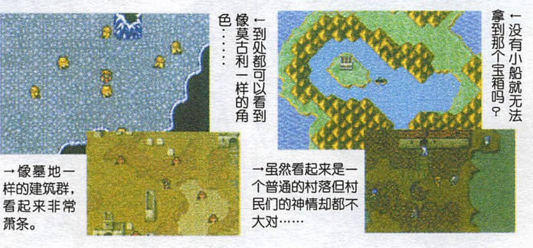
↑只要得到通常无法入手的超强力武器，就可以和那个传说的怪物对抗了。

混乱的异世界迷宫“混乱之魂”

这个追加的新迷宫是一个和地上各世界相交错的奇妙世界。迷宫结构是依层数而自动生成的，所以下一层会是什么样子谁也不知道，而等在迷宫最下层的敌人到底有多强，就更是个谜了……



↑它的强只能用“凶恶”来形容了，其有一击的攻击力是极端的高！在3代中可以说是最强的敌人了，不知有多少玩家曾被它困住了……



←到处都可以看到像莫古利一样的角色……

←没有小船就无法拿到那个宝箱吗？

→像墓地一样的建筑群，看起来非常萧条。

→虽然看起来是一个普通的村落但村民们的神情却都不大对……

原点在GBA上得到升华

FINAL F

AD

FF1+2的画面终于公开!!

作为FF系列原点的1代和2代终于在GBA上复活！对于这次复活，厂商给予的定位是新生FF系列的开始，也许会有很多人认为这只是单纯的复刻版，但实际上本作中将会出现很多新要素。下面我们就来看一下这新生的FF1+2吧！

一年过去了，《PG》成长了一岁，祝《PG》在新的一岁中继续成长。天气转暖，不知是飞月JJ经常请雪人GG吃雪糕，还是雪人GG请飞月JJ呢？Alucard；15；男；110024；辽宁省沈阳市铁西区培英初中二5班　雪人：你说呢？　飞月：雪人已经在冰箱里了，还吃什么雪糕啊！

给在剧情中牺牲的英雄们准备的特别故事

"FF2"中有很多英雄为了拯救世界而献出了自己宝贵的生命，而本作中更是收录了一个由这些英雄们的魂魄集合在一起重新展开战斗之旅的特别附加剧情"复活之魂"，为你讲述另一个与众不同的FF2。



↑在这里还可以找到本篇中没有的珍稀道具！



←↑这个附加剧情的舞台难道和本篇是相同的吗？



→拥有极强能力的敏武等在故事中死去的英雄再度集结一堂。



↑在这里还可以找到本篇中没有的珍稀道具！

↓本应该绝对无法实现的梦幻英雄组合！玩家是否可以看到本篇中没有出现过的情节呢？……



为不了解《FF I·II》的人，准备的基础知识讲解！

ANTASY I·II®
VANCE®
ファイナルファンタジーI·IIアドバンス



GBA	厂商:SQUARE · ENIX	发售日：2004年7月
	类型：RPG	价格：6090日元



本作是一款围绕着水晶以超越时空为背景的冒险RPG大作。游戏最大的特征就是在开始时要从6种职业中选出4人组成队伍进行游戏。在广大的地图中进行冒险，而冒险中不可或缺的飞空艇和魔法师等系统也成了之后系列作品的必备要素。



←游戏开始不久后就会进入像电影一样的剧情陈述画面。



↑4位光之战士手持光之水晶出现在这个被黑暗笼罩的世界。

飞空艇

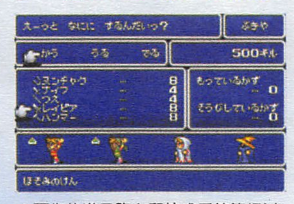


↑←在空中飞翔的飞空艇移动画面。这个场景采用了全新技术重新制作，效果自然和原作完全不一样啦。

从6种职业中自由选择组建队伍
满载之后成为《FF》系列基础的要素



↑玩家可以自由选择对白中是使用日文汉字还是假名，对于我国玩家而言当然是选择汉字啦。



↑两作的道具购入和编成系统等经过了调整统一，让人不会觉得系统变化落差太大。



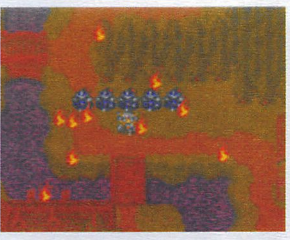
↑角色们将根据你选择的行动展开战斗。与DQ正对面式的画面不同，本作采用了横向视角的战斗模式。

如果说掌机是一杯香茗，《PG》就是装茶的美丽杯子，愿《PG》永远不败。
乔乔；16；男；114004；辽宁省鞍山市铁东区绿化街65栋19号；兴趣：玩游戏

マリア「フリオニール
生きていたのね！
よかった… 私…」

II

《FF2》中强化了展现角色们丰富个性的事件部分，使得游戏更加剧情化，并确立了该系列今后重视故事性的发展方向。系统方面，游戏也加入了熟练度系统等新要素。其电影化的制作手法使得该作与其他的RPG游戏完全不可同日而语，同时也是FF系列中第1个有大作相的作品。



←游戏是从被帝国军的黑骑士团追赶的场面开始的，而之后剧情的展开更是出人意料！

チョコボ、みーっけっ！

↑FF系列著名的陆行鸟，它也是从2代才开始奔驰于FF系列的大地上的。

陆行鸟登场的第1作！



→在空中翱翔的飞空艇再次登场，也正是从本作开始才确定了飞空艇在今后系列中不可或缺的地位。

随处都可以见到熟练度等全新的系统
角色的个性尽显眼前，故事性更加浓厚



↑取消经验值的概念，代之以靠武器的熟练度来提升攻击力的“熟练度系统”的设定，在当时是一个很大的革新。



↑可以重现在对话中提到的重要词汇等剧情提示的词汇记忆系统，这也是当时其他同类游戏所没有的。



↑战斗中的效果也得到大幅提升。敌人不单只会靠蛮力，还会使用头脑进行有计划的作战，大大加强了战斗的临场感。



↓进入ACT RING后，就可以开始动作闯关的部分了。



→要进入BOSS的场景，首先需要完成3个ACT地图才可以。





GBA	厂商：SEGA	发售日：2004.6.17
	类型：ACT	价格：5040日元

利用ZONE MAP寻找ACT地图的入口！

本作中要操作索尼克和他的同伴们一起，充分利用每名角色的能力特点，共同配合来完成游戏。本作中搭载了一个名为"ZONE MAP"的新系统，游戏中索尼克等人要一边在ZONE地图中展开冒险，一边寻找通往ACT地图的或者BOSS房间的入口。在每个ZONE地图中玩家要完成3个ACT地图并打倒BOSS后，就算过关。

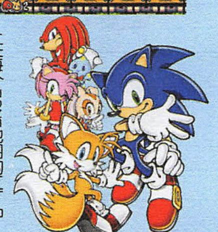








←在每个ZONE地图的工厂中，玩家能自由更换操作角色。



这是游戏序盘的2个ZONE地图

这次先给大家介绍2个索尼克等人的冒险舞台。首先就是以大都市为舞台的现代都市，另一个则是在夕阳的映照下越发显得美丽的自然世界。这2个舞台都是在《SONIC ADVANCE》系列中首次登场。



←这个被称为「日没山」的地方果然不虚其名，一片日落美景美不胜收。





→在高楼林立的大都市中操纵着索尼克极速飞奔吧。



↑索尼克轻而易举的飞上高台。画面左上方像钥匙一样的东西到底是什么？

见雪人跑进跑出，为了我们掌机迷，感动！谢谢你们了！
王美玲；女；362200；福建省晋江市陈埭双沟工业区23号

我们的太阳续～太阳少年加戈～



GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004.7.22
	类型：RPG	价格：5229日元

"充满阳光"的冒险，A·RPG的续作登场!!

卡带内内藏太阳光感知器，利用实际阳光储存太阳能源，并用这种能源打倒敌人的A·RPG游戏《我们的太阳》的续作终于在万众期待中浮出水面。本作以圣·米歇尔街为舞台，玩家将扮演吸血鬼猎人的主人公加戈一边解开各种谜题，一边推进故事发展。

↑在街上漫步的加戈。玩家可以帮助街上的NPC完成任务，或是到旅店休息，还可以在武器屋中购买武器。



←鱼枪可以增加攻击范围，这样一来远距离的开关也能按得到了。

太阳枪以外的各种武器也纷纷登场

在前作中，加戈的攻击手段只有一把叫做太阳枪的武器，而在本作中，除了太阳枪之外还可以使用剑、锤子和鱼枪等各种各样的武器。而且在某些地方如果不使用固定的武器就无法通关。



↑大锤除了可以攻击敌人以外，还可以破坏挡路的障碍物。

使用太阳冶炼强化武器!?



↑使用太阳冶炼还可以自己锻造武器。

储存太阳能吧！



↑战斗中使用太阳光枪攻击敌人，赶快尽量储存足够的太阳能吧。

加戈

身为吸血鬼猎人的少年，继承了太阳和月亮的血。

御天兹大人

加戈的伙伴，总是在各个方面给予加戈莫大的帮助。

有人说："好人有好报"。所以扶老婆婆过马路我也坚持一周做一次，因此这期的边角栏有我的名字了（汗）。
姚旭波；16；男；537200；广西桂平市消防队旁红盛广告；兴趣：搞笑、玩《口袋》



噗哟噗哟Fever

GBA	厂商:SEGA	发售日：2004.7.24
	类型：PUZ	价格：5040日元

←左图中为按照指定要求消除方块的模式。

著名的PUZ游戏也在GBA上登场了！

在NGC上拥有很大人气的PUZ游戏《噗哟噗哟》这次也登陆GBA了。本作的最大特点就是新增了可以让初学者也能简单体会到大连锁的爽快感的“Fever MODE（狂热模式）”。在这个模式中玩家可以通过消除方块，积攒画面中央的Fever槽，槽蓄满后就可以发动Fever能力，在一定时间内就会出现自动形成连锁的方块。



落下来一个好大的噗哟！

↑→不仅有2个组合在一起的噗哟，还有3个、4个一起落下来的超大号噗哟方块！







消除噗哟方块！





←趁着碍事的噗哟还没有掉下来的时候积攒Fever槽吧！

发动“Fever MODE”！





↑槽蓄满之后就可以发动「Fever MODE」了。

1盘卡就可以4人对战！

对战也是噗哟噗哟系列的一大特点，本作当然也不会少。玩家还可以用GBA对战线进行4人大乱斗，充分让人享受一卡四连的狂热乐趣。



←在单人模式中充分磨练自己的技术然后与朋友一起对战吧！

努力练习向着胜利之路迈进吧！



谁说“犬夜叉”是“狗夜叉”、“旺财夜叉”，还批评了雪人同志，小心（冷笑）我晚上变狗狗去咬人，哈哈……于玺；16；男；100029；北京芍药居310楼2门402室；兴趣：玩、吃　　雪人：这个，据说说这话的人是一位专制旺财类动物的高手！



GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004.7.29
	类型：SPG	价格：4179日元

口袋力量职业棒球1・2

回归系列的原点，二合一登陆GBA

乐趣无穷的《口袋力量职棒》系列一直是便携机上极受欢迎的系列之一。此次，本系列中人气最高的第一、二部作品也终于以合集的形式登场了。图像和操作性自不必说，SUCCESS模式的故事情节和迷你游戏的版本也得到了很大的提升，此外游戏中还新追加了优胜模式。







↑玩家可以利用集训模式来练习操作。

追加只有迷你游戏的模式

游戏中可以进行的迷你游戏一共有12种。只要打穿其中的8种就可以登陆迷你游戏模式，随时享受迷你游戏的乐趣。在相册模式中玩家还可以看到其它游戏中发生的事件的DEMO图像和结局画面。



↑与GB版相同的迷你游戏也进行了大幅度的强化。



↓足球迷你游戏。难道这也是棒球的训练之一吗？

口袋1



→逐渐展开的精彩剧情也是本作的卖点之一。



←《1》是Propeller团三部作品中的第一作。



口袋2

钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲（暂定）

人气RPG的续篇即将登场!!

这次的主人公是温丽?!

以大人气动画《钢之炼金术师》为主题的RPG游戏第2弹即将登场！目前虽然详细情况还不明了，但在前作中没有登场的主人公爱德华的朋友温丽似乎将在本作中占据很重的戏份。本次我们除了将公开几张关于温丽的图片外，还将送上一些关于系统和剧情等方面的新情报。



←给主人公爱德华制作了义肢的温丽在本作中似乎也将成为伙伴。



↑从玩家可以操纵温丽这一点上看，难道说她就是主人公？！

温丽在战斗中也是相当活跃的!!

炼金系统还会健在吗？

看招!!

↓和爱德华不同，温丽不能使用炼金术，必须要借助武器和道具战斗。

中招～

↑温丽使用的武器和左图不同。难不成说她可以自己制造武器?!这么说来也许她可以用素材卡来制作武器吧。

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.7.22
	类型：RPG	价格：5040日元

前作是这样一款游戏！

前作《钢金炼金术士 迷走轮舞曲》是一款结合了原作和动画而成的完全原创RPG作品。玩家可以通过组合卡片来发动炼金术，而炼金术不仅可以解开谜题，在战斗中也能发挥极大的作用。

以原作和动画为基础

↑本作的故事虽然是完全原创，但基本还是按原作和动画来进行，因此会有很多令FANS们激动的场面出现。

通过对素材的组合……

←依靠对素材卡的组合可以制作出各种武器。

炼成各种东西！

←游戏中可以炼成的武器数不胜数！

←这位原创的女性角色也会登场！

原创女性角色



从魂之玩偶中呼唤出怪兽进行战斗的RPG

本作是一款从结晶体中呼唤出沉睡的怪兽"LEGENDS"展开战斗的RPG。只要将结晶体插在本游戏同时捆绑的专用的结晶体适配器上，就可以召唤LEGENDS了。除了游戏以外，玩家也可以利用单独出售的Toysport育成LEGENDS。

GBA	厂商:BANDAI	发售日：2004年夏
	类型：RPG	价格：未定

造型独特的周边设备



↑游戏附带专用的适配器和结晶体。



↓冒险的舞台上会有各种各样的事件在等待着你。

↑召唤各种各样的LEGENDS。

召唤怪兽展开激烈的战斗

GBA	厂商:ATLUS	发售日：2004年8月
	类型：ACT	价格：5040日元

B·传说! Battle BidaMan ~燃烧吧! B魂~

互相投掷B球的对战型射击游戏

颇受好评的TV动画Direct·Hit·Battle(DHB)再现GBA。DHB是在DHB范围内进行一对一的战斗，一边躲避对手的B球攻击，一边用B球打击对手的Bida机。超高速连射、回旋等攻击方式，完全再现了TV动画中华丽的战斗画面。



↑一边躲避对手的攻击，一边收集B球，直到对手的Bida机进入捕获范围中心为止。



→动画中的剧情于游戏中展开。



←抓住时机对对手展开攻击！如果能够发出必杀技的话就可以给与敌人重大伤害。

上期看到自己说的话在118页好高兴，差点疯了，后悔的是一不小心把那页撕坏了，痛哭中……
谭亮；14；男；400030；重庆沙坪坝第中学初二8班；兴趣：打机、睡觉；QQ：248553454

掌机游戏月旦评五月

游戏月批

文、MINE

E3大展终于在大洋彼岸开幕了，作为一年一度的业界最大的电子产品展览，也是众游戏迷们的节日，按照惯例E3是各个游戏厂商展露手脚的地方，而且也是硬件厂商公布最新硬件的地方。而今年最热门的话题当属任天堂和SONY的新一代掌机平台的公布，对于掌机玩家也是非常值得关注的一界展览。

和以往一样，任天堂和SONY都在E3的前一天的新闻发布会上就公布了各自的主机和作品，而且大家也提前一天就看到了NDS和PSP的庐山真面目。以PSP的面貌来说给人的冲击还是很大的，虽然和在几个月前公布的概念图相当的相似，但是还是让很多的人吃了一惊--真是太小巧了。而PSP的游戏演示画面更是让人欢呼雀跃，真是强的不得了，但是仔细想想这个主机还是不太适合国人的。NDS给人的感觉也是喜忧参半，虽然能亲自游戏的水准已经相当的高甚至超过了N64的水准，而两个屏幕的设计又是独具匠心的，不过听到兼容GBA的时候心里还是凉了半截。兼容的话就等于GBA盼了死刑，而官方说NDS不是GBA后续主机，也就是说是对付PSP的一个换代产品，1-2年以后还可能出更强的GBA2，总之现在掌机界也越来越乱了。





说了那么多废话希望大家不要介意，毕竟这直接关系到我们玩家的切身利益啊。和热闹红火的E3不同的是日本的游戏市场在本月显的是格外的冷清。算上任天堂自己的两款游戏也不过是4款，真是低调到了头了。前半个月只有BANDAI发售的一款游戏《机动战士高达SEED》的SLG游戏。以机器人为题材的BANDAI公司这次把大红大紫的最新一作高达作品再次搬上了GBA。和以往的作品不同的是这款SLG不是战棋类的回合制作品，而是真正意义上的即时战略。游戏的战斗中玩家要自己手动锁敌，然后进行攻击，当然被敌人锁定以后也会出现动画中的嘀嘀声的，给人相当有临场感。玩的时候还真有一种自己在驾驶的感觉，出击的时候还能选择换装的配件，游戏对白中也有很多的分支供玩家选择，游戏的剧情方面还是基本和动画一样，只不过要出现全部剧情需要多玩几次罢了，剧情方面没有太多的新要素加入，基本上等于是再回顾了一遍SEED的剧情罢了。战斗模式和特写画面再加上游戏的标题就是这款游戏的最大卖点了。非常适合SEED的FANS。





21日任天堂吹捧的Fcmini第二弹准时发售，因为第一作在大礼包的吸引下销售得十分好，而这种可以说是极其不负责的"完美"移植作品制作成卡带可说是相当的容易，因此任天堂迫不及待地推出了新的10款作品。不过这次的10款作品要和上次的作品相比水准上有很大的差距，很多作品都是明摆着来"抢钱"的，真的怀疑是不是任天堂缺钱了。

怎么解开RAR文件，我的Winzip解不开！请小编们指点。许俊；17；男；200010；上海市黄浦区公义码头街30弄3号503室；兴趣：游戏、动漫、音乐、研究讨论　　雪人：那个，你要先下载一个叫作WinRAR的软件才能够解压哦，很多网站提供下载的！

这次的10款作品分别是：

马里奥兄弟	叮当
クルクル岛	高桥名人冒险岛
气球大战	魔界村
拆房工	兵蜂
马里奥医生	大盗伍佑卫门










在这10款作品中的游戏普遍要低于前作的知名度，像《马里奥兄弟》这样的作品，在GBA的首发软件《马里奥A》中就作为附赠的游戏出现，而且随着复刻版的增加已经被附带过3、4回，这次却又单独的拿出来作为游戏发卖，虽然作为马里奥系列的开山作品，但是骗钱的嫌疑也未免太突出了。不仅是如此，像《クルクル岛》、《气球大战》、《叮当》等出生就属于二流作品行列的游戏，就算是复刻版本的4弹以后在众多的经典FC游戏也不会浮出来的。不过这里收录的《马里奥医生》可以说是比较有代表性的，无论是游戏性还是收藏价值都是可圈以点的，但是要是注意的话这个游戏也是有在其他作品中附送过的，唯一不同的大概就是这次的单独版可以两个人一起玩吧。《高桥名人冒险岛》和《魔界村》在FC上也属于上流的动作游戏，也都获得过很高的称赞，耐玩性也是相的高的，尤其是前者，在国内可是拥有很多玩家的，不过由于《魔界村》那超高的难度应该不知道让多少的玩家望而却步。而，《兵蜂》更是KONAMI比较有代表性的射击游戏，虽然大家对其评价也都很高，但是作为KONAMI同期的《恶魔城》可是拥有更多更好的评价呢，从这些作品大家不难看出来这些所谓的FC纪念游戏只有任天堂的借口罢了，除了本社的作品可以随意发表以外，其他第三方的作品在版权的干预下只发表一些当初红及一时现在已经没落，或者只选择一些二流的游戏推出，从这点来看这个所谓的纪念无非只是骗钱的借口罢了。

《银河战士·零号任务》因为美版作品早先就推出了，这里就不再做什么说明了，连汉化版本的也早于日版出了呢（笑）。



另外美国方面本月也居然是没有推出1款作品，推出的是5款由gba-video这个公司制作的5盘动画卡带。也许您以为看错了，那么就再说一遍，是5盘"动画"卡带。推出的这5盘动画卡带每盘都用满了256M的容量，而每盘卡带上都有4集完整的动画，而且从画面的压缩技术来说已经完全超过了现在的在GBA上看电影的工具，而且还不用外加的设备，而且从官方站点上查到的资料显示，以后还将推出像《忍者神龟》、《游戏王》等大家非常熟悉的作品，如果能够破解其压缩技术的话，那么在烧录卡上随意看几十分钟的影片将不再是幻想。目前电影卡的厂商正在积极地研究对方的压缩技术，不知道烧录卡的厂商是否是保持观望态度还是积极地拓展这一新的领域，看来在掌机上方便地看电影并不一定要等到下一代掌机上了。

真是让人即高兴又失望的一个月，高兴的是NDS和PSP终于浮出水面，失望的是这个月发售的游戏真是让人受不了。不过即将进入暑期的销售旺季，下个月开始就要有很大的改观了，期待吧各位，也要好好努力考试啊。

第一次买《PG》，心中自然万分激动，但等我看完"边角栏"，却很伤心：这里也重女轻男！唉，看来这个社会越来越没我们这些帅哥的立足之地了。我决定了，转世做MM！丁德骅；15；男；201700；上海市青浦区界泾港3区99号501室；兴趣：洛克人

行情扫描

主机　新世代掌机之争：PSP VS NDS

本月可谓好戏不断，首先最重头的自然是E3展上PSP以及NDS的公布，这两个让全世界掌机迷翘首以盼的新世代掌机终于正式发布了，有没有朋友在看到他们时像云云一样心跳加速，大脑缺氧呢？*_*

目前已经有超过100家游戏开发厂商宣布参入PSP游戏开发阵营，正式发表的有北美地区EA、THQ、Activision等23家，欧洲Ubisoft、Atari、Codemasters等23家，日本Konami、Capcom、Namco、Bandai等34家，以及韩国19家。游戏包括《GT赛车4》《合金装备》《捉猴》《真・三国无双》《山脊赛车》《WIPEOUT》《TONY HAWK极限滑板》《MIDEVIL》《蜘蛛侠》《CAPCOM格斗游戏》等大量PSP新作画面的预告影像。EA会社宣布将推出PSP用北美地区同时发卖游戏新作《NBA STREET》《NFL STREET》《TIGER WOODS PGA TOUR》《NEED FOR SPEED UNDERGROUND》共四款。从软件阵营上看，PSP囊括了GT4以及合金装备，三国无双等大作，而且其支持PSP播放UMD专用光碟影像，包括电影《蜘蛛侠2》、《最终幻想VII 少年再临》等，PSP于日本2004年圣诞发售，美国以及欧洲05年初，计划发卖第一年销量将达300万部。

作为掌机迷，我们期待着两大掌机的绝世之战，只有竞争才能给我们带来更好的产品，不是吗？

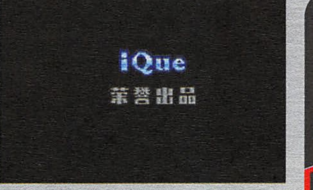
主机　神游科技宣布小神游（GBA）正式上市



继轰动全国的神游机发布后,iQue神游科技（中国）有限公司创始人、董事长颜维群（Dr.Wei Yen）博士于近日在成都与成都的各大媒体对于"绿色游戏"的概念进行探讨的新闻发布会上带来了令人惊人的消息--风靡全世界的掌机即将以"小神游Game Boy Advance"（以下简称小神游GBA）为名，由神游科技在中国市场正式推出。早在80年代就响誉中国千家万户的超级游戏明星"马力欧"将再次重磅出击，让广大消费者在本地即可享受到这款享誉全球的掌机的全中文游戏界面及优质的售后服务。

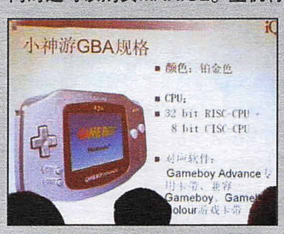
小神游GBA的正式上市,是神游科技公司决心推动绿色及亲子游戏的再一重要举措。它是在风靡世界的掌机Game Boy Advance的一切优良特性的基础上，根据中国用户的特点，做了

相应的改进、优化及彻底的本土化。神游公司保证其绿色游戏的一贯作风，为用户提供了一系列经典的益智游戏。小神游GBA可以兼容目前GB系列（GBA、GBC、GB）多达1000多种的游戏,方便携带，32000色液晶，人体工学设计显示都是其相当有卖点的地方。小神游的正版正式上市也意味着中国的消费者都可以使用到全中文界面的小神游GBA，将实行"15天包换，1年保修"的售后服务政策，也将彻底解决了广大用户的后顾之忧。早在去年推出的神游机目前也已经在市场上取得了一定的成绩，深受广大青少年儿童的喜爱。



颜维群博士在会上做了"健康游戏在中国"的精彩演讲，使我们可以更加深刻体会到iQue神游的游戏产品理念或原则，可以用三个字来概括：健(健康益智)、全(全年龄级)、精(精品游戏)。颜维群博士表示："iQue的理念是以渐进的方式和对社会负责的态度来严格挑选我们所有的游戏（能对父母保证所看到的都是好的游戏）；以国际一流的产品本地的价位让国人都能享受到这一现代娱乐。"正是抱着这种对于中国游戏产业负责的态度和信心，相信在今后的日子神游科技将为广大消费者打造出更多能提升生活品质的游戏产品。

而日前,"小神游GBA"也正式确定了售价：人民币598元,主机同捆游戏为全中文的《瓦力奥冒险》，同时还可以购买MARIO2。主机将于2004年6月正式上市。







主机 香港行货GBA猛降至300多元

来自PCONLINE的消息，香港GBA行货已经猛烈掉价，现今GBA已经跌破400港元，GBA的最低价降至HK$398，而GBA SP的售价也只是HK$778。看情况，NDS的发布让GBA不得不降价啊，这对于NDS的发售无疑有着巨大的促进作用，而国内的GBA市场在目前仍然不为所动，500多元的GBA价格没有丝毫变动（小神游GBA为人民币590元），随着NDS发售日的来临，相信整个GBA市场应该要面临一次大变动了……

主机 国内GBA以及GBA SP相关行情

这一两个月来GBA行情依旧，翻新机作祟，据可靠消息，各大批发点每月全新GBA进货不多，市面上大多GBA属于二手机翻新，玩家需要继续注意，而全新的机器大概在520元以上，如果说有低于520元的GBA，那么多半是翻新机，而JS们收二手机大多是低于400元的价格收入（网上的话一般是400元不还价），算上10来元的翻新成本，再以近500元（甚至有高过500元的价格）卖出，那么一台GBA就能赚近百元，就连原装GBA都赚不了这么多，难怪JS们都来趟这浑水……而GBA SP翻新机也越来越多了，鉴别方面还是我们以前专题上提的那几大要点，而价格依然在820元上面，翻新机要便宜些，低于800元。

烧卡器 最重头烧卡器诞生 CF卡实现GBA游戏功能

恐怕这条消息要让所有的烧卡爱好者为之振奋吧，一直以来我们都期待着大容量GBA烧卡器的出现,而普通烧录卡由于成本原因，价格一直高居不下,目前的主流烧录卡容量为256M，这样一张卡也只能装入两个128M的游戏，自然会嫌其过小了，而512M以及1G的卡由于价格原因，根本无法普及，现在终于有了解决的方法，一款名为Super Card (CF to GBA)(以下简称SC)的转接卡近日面世,此卡

雪人啊，这期有关《犬夜叉》的评论是不是雪拉写的啊？那种语气，那种"世界上最XX的果然是XX"的动新句式……杨修文；19；男；215007；江苏省苏州市东大街121号旁安公寓2幢402
雪人：不是啊，不过作者是雪拉的朋友，所以说话的口气也会有些相像吧？

是GBA游戏机的辅助设备，利用这套系统可以在GBA上玩游戏,看电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等以达到娱乐及学习、开发等用途。说白了,这个系统可以实现将GBA ROM拷到CF卡里，再利用转接卡实现在GBA上游戏的功能，实际上在许久以前GBA电影卡的开发者YIFEI就有过此想法，他也打算开发一款能够实现在GBA上运行CF卡中GBA ROM的转接器，可惜在开发一段时间后，这个想法由于技术问题而搁浅,YIFEI转而将开发重点转到了GBALPHA WALKMAN（目前GBA上最好的MP3播放软件），后来又因为GBALPHA WALKMAN的启发开发出了GBA电影卡。

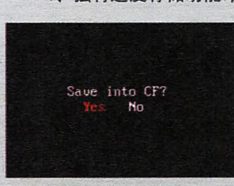
SC具有以下系统特点：

1、价格低廉，是目前市面上同容量Flash Card的一半。

2、容量大,市面上最大CF卡容量达32Gbit (4GByte)。

3、超强金手指.首创玩游戏时任意时刻都可进入金手指设置。(下载视频观看)

4、独有进度存储功能.首创玩游戏时任意时刻都可将进度存入CF卡中,也可在开始菜单将进度存入CF卡的任意文件中。



5、体积小，重量轻，携带方便。SC卡带为标准小卡，符合多数人的习惯。

6、CF卡+读卡器可作为U盘（电子移动盘）使用，烧写游戏只需拖来拖去。

7、节省资源。CF卡可作数码相机等数码产品使用，最大节省开支。

8、支持GBA游戏、FC游戏、GBA格式的电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等功能。

9、存档的兼容性。支持所有的存档方式，存档兼容性好。

10、支持四键复位回选ROM菜单功能，支持四键复位回游戏开始功能。

11、支持各种游戏存档类型。无需手动打补丁。

从上面的介绍我们可以看出，SC系统的最大特点就是价格便宜以及容量大，想一想，目前CF卡的最大容量是4G，这样能装多少个游戏呢？真是撑死人不偿命！忽忽。此外，SC的功能也值得一提，首创玩游戏中途随时可以进入金手指界面--您别说，这可真是全球领先呢，试想在玩KOF时，被BOSS逼得走投无路，咱调出金手指，狂K BOSS，这不爽哉？！又如即时存档功能，这个其实并不能算是首创，因为之前就有F2A支持这个功能，不过F2A太贵，没几人买得起（云云对其也只有流口水），而SC就好多了,采用CF作为存储介质，此点是F2A所无法比的，而且就F2A的那几个招牌功能来说,SC也已经实现了（如即时存档以及全存档方式记忆无需打补丁），用一句话说，SC真是价格便宜量又足啊！云云已经联系到SC厂家，下期就可以给大家献上详尽评测。

以下是SC系统的价格

品名	单价(人民币)
SC转接卡（最大运行128M的ROM）	210元
SC转接卡（最大运行256M的ROM）	270元

至于CF卡以及读卡器，云云推荐大家就近在当地的电脑城或者数码相机店购买，价格应该比网上购买要便宜得多。

烧卡器　EFA-Linker正式开展邮购活动

之前为大家介绍过的烧卡器EFA-Linker具有烧卡速度快（写满256Mbit卡带仅需要260秒）,省电,硬件支持1M存档，携带方便的特点，现金efa公司于六月一日起正式开展 EFA-Linker 256M 的邮购服务项目，并且在六月一日至六月十五日期间，使用邮购方式购买 EFA-Linker 256M 的玩家将享受优惠价格，原市场价格为 550 元人民币,不含邮费。优惠价格： EFA-Linker 256M 单价： 480 元人民币　邮寄费用： 20 人民币（全国各地）合计价格： 500 元人民币。

具体邮购方法及注意事项将于六月一日在论坛公布，请有意购买的玩家到efa网站查看，地址：http://www.efa.cc，同时8套EFA-Linker 10元起拍火热进行中，请到中文论坛中参加拍卖活动!

烧卡器 GBA火线烧卡器



上期由于出现失误，市场行情未能和读者见面，以至于很多行情都没有及时发布给读者，比如这个GBA火线烧录器就是个好东西。

此烧卡器开发者名叫龙啸九天，烧卡器用于GBA全系列D卡和智慧宝盒卡的烧录，也支持火线卡（128M/256M硬合卡）。

特点：1、烧录速度快60K－100K，最快150K,64M卡2分钟,占资源很少，烧录不会死机。

2、独创卡带识别引擎，可烧录全系列D版改卡和智慧宝盒卡(无需改卡，自动识别)。

3、支持烧录32M/64M/128M/256M卡带。

4、全自动设置，IO延迟自动设置、存档自动全兼容、自动识别卡带。

5、游戏进度备份单键完成，自动按游戏名加时间作为文件名备份。

6、GBA开机画面DIY，游戏补丁DIY，改卡DIY，卡带识别DIY。

7、软件功能快速升级更新，只要您能想到，告诉我们，火线就会帮您实现。

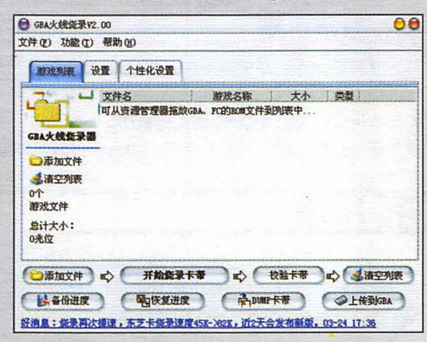
8、现有IPS金手指功能，还将增加CHT金手指和软合卡功能。

9、合理售价，零售仅95元。售后服务完善，1年保修。

目前GBA火线烧录器的零售价是95元，而专门的火线氛围水蓝和黄金两种，128M水蓝卡170元，256M黄金卡270元，支持硬件合卡，存档全兼容。

火线烧录器应该是一款比较适合D卡以及原来智慧宝盒以及WISE卡的用户，如果拥有这些卡的玩家再购买一套火线烧录器，那么就可以在家里实现宝盒卡的烧录，再也不用花钱到游戏店去烧游戏了。

火线官方网站:http://www.gamebios.com





烧卡器 神秘烧卡器GBALINE 扑朔迷离难辨真假

一款名为GBALINE的烧卡器在网上引起了风波一场，该烧卡器硬件参数极强，如下：

产品简介：PC、GBA双料移动U盘(内嵌SIO口烧录器)＋标准卡带，操作简便，是一款儿童都能使用的烧录系统。

产品特点：

1、脱机 ：烧录时无需电脑，纯硬件烧录，稳定可靠；

2、移动 ：无论何时何地，任游任烧；

3、压缩 ：无限制压缩；

5、低功耗 ：整个系统耗电量低，

6、扩展性强 ：将支持文本、mp3以及video等功能；

7、标准文件管理系统 ： 涵盖ROM DUMP,记忆SMS等；

然而，如此强的烧卡器售价却……

"推广期间初步定价：

1、ZIP128M＋烧录器＝￥109；

2、ZIP256M＋烧录器＝￥280；"

这不得不让人怀疑啊，毕竟，对于商家来说,成本是第一的，如果连基本成本都无法保证，那还做什么生意？而就前两天其网站放出的视频看，该烧卡器采取如U盘般的设计，这更让人百思不得其解了，我们也只有静待GBALINE的正式发布了……

突然发现英文版的GBA游戏是学习英语的好工具，我玩洛克人EXE系列时，左边开模拟器，右边开词霸（汗……），词汇量就是这样扩大的。
陈雯俊；22；女；200237；上海市华北理工大学846信箱；兴趣：漫画、游戏；

烧卡器 EZFA市场价格下调 新包装公布





受到广大GBA玩家喜爱的EZFA烧卡系统日前终于调整了零售价格，目前的价格是256M/560元，128M/378元，喜欢的朋友要赶快下手哦，同时，EZFA也发布了新包装，丑小鸭终于变成白天鹅了。

烧卡器 灵锐卡换代 大众卡推出

继智慧宝盒以及灵锐卡后，新慧福公司近日又推出一款名为大众卡(EZ POP CARD)的烧卡系统，据官方网站称："大众卡是EZ-FLASH的简化版，是为了降低成本和售价，让大多数消费者都买得起，买一张能反复烧录合卡的大众卡，和买一张D版卡的价格一样，让我们所有的玩家都玩得起烧录卡。大众卡独有的量产模式，能同时烧录十片卡带，为商家提供最方便的经营模式。"

周边 GBA电影卡市场



GBalpha网站从5月23日起开始搞促销活动，在本消息与读者见面时还在进行。其活动方案是：在促销活动期间购买GBA电影卡含CF卡套餐的用户，都将免费再获得40元代金卷，可同时在网站指定购买其他想要的周边产品。例如，购买电影卡256MB的套餐时，可以同时再选择10张电影卡用光盘，或选择SP锂电池一块或选择SP充电电源一个等等，相当超值，一直在等待的玩家可以出手了。同时，GBalpha也推出大量的电影卡皮肤供用户下载。其FC游戏模拟和看图片功能也将在6月中下旬公布(虽然官方暂时没有确定具体发布时间，但是极有可能在这个期间内)，看来电影卡的大革新时期也将到来，电影卡的功能多元化即将成真。

周边 记忆棒二代推出

去年一款名为SMS（super memory stick）的GBA周边一经推出就在广大玩家中引起一场不小的轰动，该周边中文名字是GBA记忆棒，顾名思义，其主要功能即为GBA卡带备份存档，鉴于我国GBA界的现状（D版横行，GBA卡带记忆稳定性不高），SMS热销是在情理之中，甚至于该产品给了其他厂商以启发，在烧录卡中加入此功能（分为软件和硬件两种），一时间SMS之风刮遍掌机界，而SMS开发者圣嘉电玩也在自己旗下烧卡器XGFLASH2 TURBO中增加了SMS（此为硬件实现，GBALINK乃软件实现SMS）功能，顿时身价大增，以至于业内凡涉及于此言必谈SMS。

一个好的创意可以让企业起死回生，而产品想持续热销则必须要对其推陈出新，更新换代，SMS一代固然创意独到，然而仍存在不少的缺陷（比如不支持掉电卡带记忆的备份等），在保持一代原有优点的基础上，圣嘉公司及时推出了SMS二代，中文名字"月光宝盒"（以下简称SMS2）。

SMS2相比较SMS一代有以下几个特点：

1、全中文化，对于国内玩家来说，此点是尤为实用的。

2、4-128M超大容量。

3、内置游戏记忆编辑器，使用SMS2玩家就可以直接在GBA上进行内存编辑，以达到修改游戏的目的。

4、全新独创的"任意复位"功能，SMS2新增加一个复位键，在游戏过程中按一下此键就可以进行复位操作，哪怕游戏本身并不支持复位，这样就可以到SMS2的主菜单中去进行记忆的备份动作。

5、可以正常记忆没有电的卡带，卡带掉电是个老大难问题，SMS一代不能支持掉电卡的记忆，而SMS2则完全解决了这个问题，由于应用了"任意复位"功能，所以完美支持掉电卡的记忆。

6、新增了一个数据指示灯，在有数据读写的时候，该指示灯就会发出耀眼光芒，表示目前SMS2动作中，让玩家更加了解SMS2的运作状态。

从上面的介绍大家可以看出SMS2的革新是具有跨越性的，不过由于SMS2是全新的第二代架构，所以和SMS一代不能兼容。目前SMS2有各种容量版本，4M的大概在80元左右。

文：mine

小·神游 到底能"游"多远

上次讨论的行货GBA终于要决定本月中旬在国内推出了。对于这么一款主机的发售对国内的掌机市场到底会有什么样的影响，想必应该大家心里都会猜个八九不离十吧。虽然是这样说，但是还是应该会有些人在疑惑，而且这对国内的玩家来说应该是一个非常重要的事件，也是一个好的开端。



在小神游的新闻发布稿中，对于上回写的那篇文章中的很多猜测大家都能找到答案了，在一开始其实虽然看似后面说的这个GBA主机在国外市场上的重要地位，把她作为带给国人的一个很大的理由，但是国外发售GBA的时候好像并没有宣扬说GBA在"益智"发明有什么作用啊。提起这两个字还是很让人痛心的，可以说当初那在国内辉煌一时的FC，以及后来游戏被人人喊打喊杀，弄得我们经常像做贼一样偷偷摸摸地去玩游戏，都可以归功于把游戏主机和"益智"两个字联系在一起。当初FC的时代如果在宣传的说FC主机是一台娱乐性质的电子玩具，而不是所谓可以开发智力的主机的话，我想今天可能大家都有一个很好的游戏环境吧。众多家长也不会因为给孩子买了一台能开发智力的"电子产品"后，发现其沉迷于此只能带来反面的效果的话，就不会把矛头指向无辜的主机吧。如今这样宣传GBA真是让人再次捏了一把汗。中国人就是喜欢"万般皆下品，惟有读书高。"这样的词句，这也是每个家长的心愿，只要对学习有帮助的东西就是星星月亮也能给弄下来，而纯粹娱乐是万万不能的；就算现在实行了很多年的素质教育，但是老师们照样是一面说着做事不能三心二意一面又说着在玩的时候也要一心两用学到点什么之类相抵触的话。不过就算如此，只要能和益智沾边那就是"真理"。GBA真能益智吗？她也是个电子玩具啊，是娱乐工具，就算GBA上有几款学习用的软件，那在GBA的用户中有几个人是为了这个去买GBA呢，就算是如此国内的相关GBA软件也是"0"啊，何来的益智之理，不要再把这两个字用在游戏主机身上了，毁了一个FC已经足够了。

接着可以看出来这个小神游其实和国外发售了数年的GBA没有任何差别的，可以兼容现在市场上所有的上千款GBA/GBC游戏的说。不过既然说到"市场"了，不知道说的是哪个"市场"，应该是指国外的吧，因为国内不是水货就是D版，而且几乎都是清一色"鸟"语啊（不过这也算为学习外语做贡献吧）。不难看出来现在对小神游发售形成重大困难的还是软件，这里的含糊其辞就证明了这点，尽管能使用数千款作品不是假，但是有多少人买着行货主机希望玩着外语游戏。为什么不能说明国语的游戏有几款啊，绝对是因为难以启齿吧，毕竟和那数千款比较相差太远了，不过对于不熟悉这个市场的人来说这个"数千款"也是一个很不错的吸引力啊。GBA的便捷性是大家有目共睹的，不过说在乘车、旅游时玩玩就罢了，要是不想交给老师保存的话还是不要往学校带的好，更不用说是在课间完了，反正这点是绝对得不到学校的认可的。应该不少人都有相同的经历吧。



对于售后服务这点是最值得信赖了，给人一种安全感。不过不用担心买到翻新机器确实是事实的，但是这里也是有前提的，很多玩家就是因为翻新的水货价格还是会选择翻新机器的，而且软件方面也是通用的，更何况在正常使用中1年的时间几乎不可能让GBA出现毛病的，GBA的"皮实"可是一点也不含糊的，我的机器从2米多的高处直接掉到水泥地面上好几次了，除了有点划伤以外一切良好，任天堂主机的质量可是在主机中算是一等一的了。不过这个售后服务确实能为那些真的出问题的

将来我要当个便衣警察，以JS为主要目标，轻则坏其"好事"，重则绳之以法（宪法中好像没什么法规专治JS）。
彭逸敏；18；男；200065；上海市普陀区延长西路633弄26号302；兴趣：看《PG》、玩掌机

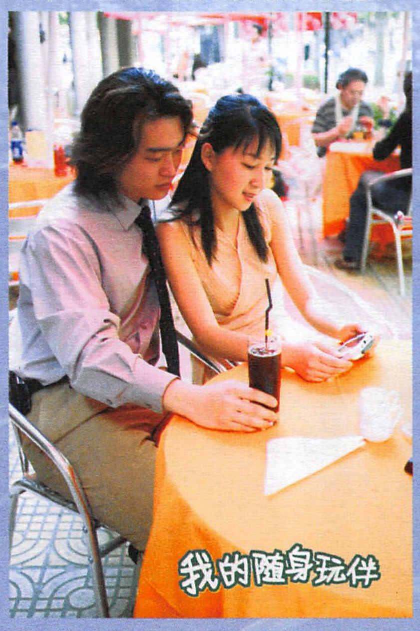
玩家找到一个温暖的港口，可是到底用何种方法售后服务到现在还不明朗，在各大城市是否有指定维修点也不能确定，再加上现在其销售方法也不明确，以这样的方式就仓促发售，真让人捏了把汗的说。

这点还不算是什么，我们再根据其他的情报继续分析一下。对于发售渠道而言现在官方还没有一个很明确的回答，可以说是对于发售小神游GBA方面的销售渠道应该还很不完善，而回答因此有些含糊其辞的。而对于交给一些有能力的经销商这点看应该会以和一些有一定销量的个人游戏店合作。积极争取合作伙伴这点神游公司应该不会自己涉及到零售业务中来，也就是说不会直接参与销售，和SONY的PS2在SONY自己的连锁经营店中销售应该不同，毕竟铺设这样的销售网是个时间问题，而神游机发售这段时间就能看出来，不过开始很可能利用已经在销售的神游机的那些游戏专门店铺来进行贩售。毕竟现在游戏玩家选择游戏基本都是在专门的游戏小卖店的，去超市购买游戏主机应该不会的，毕竟还不是很符合玩家的习惯。不过如此的话就会和D版软件形成冲突的（神游机不会遇到的问题一下子就成了一个非常大的阻碍），因为小卖店的销售经营权属于个人，而神游公司又很难对这些个人的小卖店进行管理，而经常光顾这些地方的人又有绝大部分已经拥有了GBA和GBASP，这样看还真是难，而在电器商店的话小孩子应该不会去上那里逛吧，而大人应该也不会留意电器商场中的这个小小的掌机吧（这点要算是家用机和掌机的区别了）。

再来看看主机和软件吧，作为游戏的首发，发售当天小神游GBA会和《瓦力欧寻宝记》一起捆绑发售，而发售的价格被定在590元。是不是很吃了一惊，实在是没有想到这台GBA会到如此的价钱，和神游机一样价钱了。而这款已经发售了数年的掌机如今却又拿出来发售并如此高的价格，而就在上个星期看到的消息称"香港的行货GBA主机已经跌破了400港币"，真是形成了鲜明的对比，软件再怎么便宜应该也不会高过200人民币吧。就这个价格相信很多玩家都难以接受吧，更何况只要再添不多就可以换GBASP了。《瓦力欧寻宝记》是和主机捆绑销售的，而另一款《超级马力欧》是作为选择游戏而推出的，也就是说发售当天只有这两款任天堂数年前的本社作品而已。而从另外的一张照片中可以清楚的看见《瓦力欧寻宝记》的抓图，而这个抓图说什么也不是直接在小神游上拍摄的，如果不是官方的图片的话那就只有一个解释了——卡带已经被人当出来了。也就是说直径做成模拟器执行的ROM了，真是让人出了身冷汗。而制作成ROM的直接后果就是被D商制作成"更"便宜的卡带，这样会直接损害到购买行货主机和软件的玩家的利益。对于使用水货和D版的玩家而言，他们可以和日本美国以一样的速度玩到最新最好的游戏，对使用烧录卡的玩家而言他们可以免费以比日本美国更早的时间玩到很多游戏，而使用行货正版的玩家只能等着官方推出几个别人N年前就已经打爆N次的游戏，而且在推出汉化的行货软件以前人家很多使用D版的玩家就玩到了中文的作品，怎么可以说是让这些购买正版的玩家心理平衡呢。



而说到行货小神游GBA的消费层应该和国外还是有很大的差别吧。举个例子，在国外TV动画是个很平常的电视节目，而在国内就大不一样，"小孩子看的东西。"就是那么简单明了。为什么经常有在国外很不错的动画而引进到国内后就会受到各大报、小报，这家长那家长的反对、呼吁呢？起因就是因为他们把动画作为是给小孩子看的东西。而国内引进的很多作品其实在国外都有很多是限制级作品，回过头来把给成人做的动画给小孩子看当然会出现这样的事情了。这就是观念的问题。而掌机同样让很多人在看到上面的作品之前就给下了定义"小孩子的东西。"就算那些在时尚潮流前的年轻白领、



跑，快跑，飞快跑，问，询问，再询问。《掌机迷》你什么时候才会在固定的时间发售呢？回函卡可否再做大一点，你看都写不下了。
于宗海；23；男；221008；江苏省徐州建筑学院；兴趣：看书、打游戏、郊游

青年……他们也会选择外形更时尚的GBASP，起码以GBA的外形来说就没有人说过她时尚的，更何况GBASP已经在全国各地卖了不是一时半会了，那些对时尚嗅觉灵敏的家伙应该不会注意不到吧。要想以GBA打开消费层还是比较困难的，毕竟还是会以"小孩子"为主吧，而且还是对GBA不熟悉的"小孩子"而已。

神游公司把小神游GBA定位在那些还没有接触过掌机的人，就像SONY发售的PS2一样，因为他知道在了解自己主机的用户中是很难再卖出去的，家用机如此，掌机也是如此，更何况GBA可是比PS2皮实N倍，1台就足够玩到更新换代了。而对于这些新用户推出一些原先的经典游戏也就不难理解了，不过汉化作品毕竟是汉化作品，汉化作品在很大程度上有其局限性：游戏主机可以代理生产和销售，但是游戏软件和游戏主机的版权不是属于一家的，硬件厂商愿意在这里发售他的主机，而软件厂商不一定会愿意在这里发售他们的游戏，版权问题永远是最麻烦的问题，也是最关键的问题。虽然任天堂和SONY不同，他自己又同是个重量级的软件商，发售的游戏也都普遍受欢迎，但是不管怎么说单一性是任天堂的缺点--熟悉掌机的玩家应该最清楚，任天堂都是以动作游戏为主打的，而最受欢迎的RPG游戏可就不多了。而神游公司也不能一味的推出汉化的动作游戏，起码有让人说是偷懒的嫌疑，动作游戏几乎是没有几个字要翻译的。也许大家会想到任天堂的《口袋妖怪》和《黄金太阳》，的确这是任天堂的RPG，而且还是不能小视的作品，不过这里就要说下一个话题了，那就是和非官方汉化小组的冲突问题。

汉化小组和官方汉化将会有直接的利益冲突，官方汉化的作品一般都是在国外发售了一段时间的作品，官方要得到许可才可以进行汉化翻译以及发售，而非官方汉化小组会在游戏推出以后就自由的进行，虽然他们不为了个人利益进行汉化(当然，现在有的小组也是和D商勾结进行软件的翻译的)，但是有一点是一样的，那就是最终还会被制作成卡带卖，而且要早过官方的汉化。虽然那些不为个人利益进行汉化的小组，他们也是会在汉化结束后在互联网上进行散播，不管是D商下载后压成卡带，还是被玩家下载以后直接烧到卡带中都会给人一种疑问，对于官方再出的汉化作品他们是否还会购买呢？一味的汉化别人的作品不会有长久的出路，所以推出自己的特色游戏也是非常有必要的。大概就是如此，神游公司才会秘密的进行新型游戏的开发吧，这就是为什么他们会多次提到关于能和互联网进行互动的游戏吧。虽然这个游戏确实已经在开发之中，但是如果以这样的软件阵容继续下去还是会让小神游的销售受到影响，不过也算是让准备买行货主机的玩家还能有个盼头吧。

从上面这些大家可以看出来小神游GBA面临的困难还是很多的，而神游公司还将把GBA最大的"失误"原汁原味的还给大家--那就是屏幕过暗，没有一个合适的光线，长时间游戏对眼睛有极大的伤害。很多玩家都这样说："如果你想买台GBA，那就顺便再买一副眼镜吧。"虽然看似开玩笑的话，其实这就是事实，在使用不当的时候对眼睛的伤害还是比较厉害的。这就是为什么在GBA发售的很短时间内就进行GBASP的开发了，GBASP可以说就是GBA的一个完成品。

不管小神游GBA在国内的销售会有什么样的结果，不管大家对小神游GBA是肯定也好否定也好，希望大家还是要感谢神游公司，要感谢颜维群博士。在没有行货主机的时候大家盼望行货主机的到来，如今行货主机真的来了大家应该高兴才是，起码有人敢把游戏主机引进到中国总比没有人管要好。尽管小神游将有一个很艰难的前进路程，但是还希望有能力的玩家还是要支持一下，大家应该做些什么了，记得在数年前的家用机中SS，曾经被代理过，但是后来他失败了；而GB也曾经被代理过，结果还是失败了。今年GBA又来了，我们还会让他再失败吗？包括我在内的很多玩家口口声声的说着支持正版却又天天使用着D版软件，也许您说水货正版也是不合法的东西，但是这次有了真正的正版了大家该如何，有能力的应该扶上一把。



颜维群博士在发布会上说的一番话很好："IQue的理念是以渐进的方式和对社会负责的态度来严格挑选我们所有的游戏（能对父母保证所看到的都是好的游戏）；以国际一流的产品本地的价位让国人都能享受到这一现代娱乐。"前面那些主机之所以没有在国内走好就是因为缺少这个，要让游戏得到重视就要先让人们对游戏能够正视。行货GBA来了，神游公司要走的路很艰难，要做的东西还有很多，而我们也要给予其利力所能及的一点支持就好了，毕竟现在这副烂摊子不是一时半会能够清理好的，也不是一两家公司能够改变的，一个好的环境需要大家共同的努力。

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间:2004年5月10日～2004年6月10日



排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	初	龙珠Z 舞空斗剧	BANPRESTO	ACT	2004年3月27日	5040日元	11万1555本	11万1555本
2	初	钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	BANDAI	RPG	2004年3月27日	5040日元	9万7516本	9万7516本
3	↓2	口袋妖怪（火红/叶绿）	NINTENDO	RPG	2004年1月30日	5040日元	8万8266本	189万6186本
4	↓1	FAMICOM 马里奥兄弟	NINTENDO	ACT	2004年2月15日	2100日元	6万7580本	41万8885本
5	初	爆裂鼻毛真拳 9极战士搞笑融合	HUDSON	RPG	2004年3月26日	5040日元	2万7981本	2万7981本
6	↓3	网球王子2004(金/银)	KONAMI	SPG	2004年3月19日	5229日元	2万2702本	7万5148本
7	↑10	FAMICOM 塞尔达传说1	NINTENDO	RPG	2004年2月15日	2100日元	1万8566本	15万5269本
8	↓9	FAMICOM 雪人兄弟	NINTENDO	ACT	2004年2月15日	2100日元	1万8505本	12万4024本
9	↓5	海贼王棒球	BANDAI	SPG	2004年3月12日	5040日元	1万8070本	6万6244本
10	–	口袋妖怪（红/蓝宝石）	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	5040日元	1万3862本	483万4245本

永不消亡的《龙珠》系列再次登场，自然受到万千拥护者的追捧，获得出色的销量也在情理之中。相信本作应该还会吸引更多的玩家。

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

呀！风林哥，看了几期《掌机迷》才发现你们的编辑部怎么老是被放火呀！打你们玻璃之类的，还有人要绑架我的偶像云云（当然风林和雪人也是我的偶像，你们的防火栓怎么样呀！）。刘斯瑶；16；男；121000；辽宁省锦州市古塔区十三中学二4班

游戏发售表

SOFT Release Schedule



本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2004年6月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE 购得版	SEGA	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE2 购得版	SEGA	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE3	SEGA	ACT
2004年6月24日	特鲁尼克大冒险3 ADVAVCE～不可思议的迷宫～	SQUARE・ENIX	RPG
2004年6月26日	哈利・波特与阿兹卡班的囚徒	EA	AVG
2004年初夏	怪物召唤士	アーテイン	ETC
2004年7月22日	续 我们的太阳～太阳少年加戈～	KONAMI	RPG
2004年7月24日	噗哟噗哟Fever	SEGA	PUZ
2004年7月29日	口袋力量职业棒球1・2	KONAMI	SPG
2004年7月未定	最终幻想Ⅰ・ⅡADVAVCE	SQUARE・ENIX	RPG
2004年7月未定	金色的卡修贝尔！！魔界的BookMark	BANPRESTO	ETC
2004年8月未定	B・传说！Battle BidaMan～燃烧吧！B魂～	ATLUS	ETC
2004年今夏	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年今夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTURE BRAIN	RPG
2004年今夏	古惑狼赛车 爆走！Nitro Kart	KONAMI	SPG
2004年今夏	Get Ride！amdriver 闪光的英雄诞生！（暂定）	SEGA	ETC
2004年今夏	大家的软件系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年今夏	大家的软件系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年今夏	LEGENDZ ～复苏的试练之岛～	BANDAI	ETC
2004年今夏	召唤之夜 铸剑物语2	BANPRESTO	SRPG
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君游戏陈列室》（暂定）	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	王国之心 记忆的锁链	SQUARE・ENIX	RPG
2004年未定	球斗士VATTROLLER X	BANDAI	ACT
2004年未定	超级猜谜斗士ⅡX	CAPCOM	ETC
2004年未定	麻雀收藏	CULTURE BRAIN	TAB
2004年未定	EZ-TALK中级篇（暂定）	KeyNet	ETC
2004年未定	GAMEBOY MUSIC（暂定）	任天堂	ETC
2004年未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
2004年未定	马里奥网球 GBA（暂定）	任天堂	SPG
2004年未定	冒险王比特	BANDAI	ETC
2004年未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	SPG
2004年未定	Static Shock	MIDWAY	ETC
2004年未定	正义联盟	MIDWAY	ETC
2004年未定	Ozzy & Drix	Midway	ETC
2004年未定	Sabre Wolf	THQ	ETC

兴趣：滑板、掌机；QQ：261200038
风林：我们不用防火栓，有火情的话用雪人就行了。　雪人：d－ _－b!

情报站

www.4757.com 雪樱

■ BANDAI根据放映中的动画名作改编的GBA用RPG游戏新作《LEGENDZ～苏醒的龙王传说～》决定于7月29日发卖，价格未定。

■ 据GameFAQs报道，FLAGSHIP会社正在开发GBA用《赛尔达传说》系列最新作动作冒险游戏《Legend of Zelda: The Minish Cap》，目前详细情况不明。



■ SQUARE ENIX开发的GBA用ARPG游戏新作《王国之心 记忆锁链》由原定的2004年内发卖进一步确定为今秋发卖。

■ 美RedSky Mobile于官方网站宣布，预定于5月12日-14日在美国洛杉矶召开的世界最大游戏展"E3 2004"上发表GBA用GPS系统（全球卫星定位系统），该周边采用了该社的"The RedSky Mobile GPS Module"，以扩张卡带的形式连接GBA使用。

■ ROCKET COMPANY于日前宣布，GBA用战略SLG游戏新作《奥特曼警备队 怪兽突击》决定于8月5日发卖，同时发表将与任天堂展开业务合作，由任天堂代理销售该游戏。

■ CULTURE BRAIN决定推出GBA用该公司名作复刻版《飞龙之拳1·2 ADVANCE》，游戏是否追加新要素目前不明，预定于6月发卖。

■ 欧洲任天堂决定在欧洲推出GBA用FC游戏复刻系列《FAMICOM MINI》与限定版GBASP，欧版GBASP名为"Classic NES Edition"，价格129欧元，欧版复刻系列名为《NES Classics》，收录与美版相同的8款游戏，每作价格19.99欧元，两者均预定于7月9日发卖。

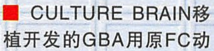
■ BANDAI决定在日本地区代理推出GBA用RPG游戏系列新作《龙珠Z 悟空传说II 国际版（DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL）》,游戏预定于7月23日发卖。

■ 自任天堂于5月14日在大阪召开的"任天堂新制品说明会"中透露的消息称,SQUARE ENIX会社开发的GBA用强化移植作《最终幻想I·II》决定于7月15日发卖,价格5800日元。





■ CULTURE BRAIN移植开发的GBA用原FC动作游戏名作强化版合集《超级中国人1、2 ADVANCE》的发卖日自5月27日延期至6月24日,价格5040日元。



■ 任天堂玩家俱乐部"CLUB NINTENDO"为了纪念GBA用动作RPG游戏《银河战士 初始任务》于5月27日发卖，决定推出供交换用的新款GBA彩壳，以《银河战士》主角SAMUS设计的SAMUS红、橙双色外壳，预定于8月10日开始交换。

■ 任天堂即将于美国地区发售，以NES（美版任天堂红白机）经典名作移植为GBA版本的《Classic NES Series》系列游戏。

《Classic NES Series》在日本地区是以《Famicom Mini》为名发售，是以完全移植的方式,将精选的红白机经典游戏移植为GBA版的方式制作，第一拨儿的10款游戏创下总销售量140万以上的佳绩，第二拨儿也已于5月21日上市。

由于任天堂红白机在美国地区是以NES（Nintendo Entertainment System）为名于1985年上市，所以在日本以《Famicom Mini》为名，在美国则称为《Classic NES Series》,首拨儿预计发售以下8款游戏:《大金刚》、《超级玛俐兄弟》、《敲冰块》、《越野机车赛》、《萨尔达传说》、《轰炸超人》、《铁板阵》、《小精灵》。



《Classic NES Series》预定于6月7日在美国上市，定价皆为19.99美金，以NES控制器造型配色设计的GBA SP主机也预定于同日发售。

■ 根据最新一期日本VJump杂志的报道,Banpresto正计划推出GBA用动作RPG游戏《召唤夜想曲2》(Summon Night: Craft Sword Monogatari 2),预计今年夏季在日本发行。



如果想让雪人把自己的话收在边角栏内，只要学习12期67页的MM，只不过要将小掌改为小雪，狂汗……
王震；14；男；450000；河南郑州　　雪人：我%◎※%￥×#


P44 ■ 世界传说 换装迷宫2 究极研究（下篇）
P54 ■ 特鲁尼克的大冒险2A（中篇）
热脑研究

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.10.25
	类型：RPG	价格：4800日元　其他：——

经典补完■彻底研究



文：4757.com-GBA base/MMCO

特殊换装道具获得之法

获得特殊换装道具一共有如下方法：

1、通过增加与传说系列人物的友好度，友好度的增加方法可以有多次与他们对话，并且多完成随机任务，在友好度达到一定程度的时候，与他们对话就能获得。

2、最直接的方法就是从怪物身上偷这些珍贵的换装道具，至于哪些怪物身上可偷到，请看后面的怪物图鉴，我都做了红色标记。

3、和传说角色去修行达到A级以上也能获得，并且可以增加友好度，一举两得。

4、ダオス，セルシウス，ワルキューレ三个迷宫BOSS只有在幻之城，万年冰洞和试练之塔中打败他们才可能得到他们的换装道具，而且只有一个。说到这三个BOSS，稍微展开一下，此三个BOSS难度超大，不用点技巧恐怕不是他们的对手。

5、有些则也可通过事件得到，但我觉得还是用偷比较省力……

快要高考了，好不容易乘老妈买菜的15分钟迅速浏览了一下12期的光碟，原来以为风林哥和雪人兄很帅的想法立刻破灭，不过，我很欣赏风林哥的打字速度和雪人兄的腿速，但为什么摄影师不把飞月MM的尊容拍出来？摄影师是女的吗？嫉妒人家飞月姐姐漂亮吗？太可恶了？

换装前的准备工作

由于特殊人物的换装道具弥足珍贵，而且有的仅此一个，所以我们在换装前一定要先做点前期准备，不然很有可能就会糟蹋了这些道具。其实准备最主要的就是要估算好"奖励能力"，所谓"奖励能力"就是指每套服装最多拥有三个奖励能力，当玩家改变服装时，如果新换的衣服有奖励能力便会加上去，如果先前已经达到三个能力，则不再累加。每个奖励能力都有其特殊的功能，有的可以提高攻击力，有的可以减少TP消费量，但其中也不乏些没用的鸡肋能力，大家可要看准了哦。

能力	效果	有此能力的服装
ちからＵＰ	战斗时攻击力上升30%	ワンダーシェフ
まりょくＵＰ	战斗时魔法力上升30%	おどりこ，モデル
がんじょうさＵＰ	战斗时防御力上升30%	元系服装
みがるさＵＰ	战斗时回避力上升30%	ギャンブラー & てじなし
しゅんそく	战斗时移动力上升	风系
きょうだ	让敌人更大几率眩晕	ねこにん
はやくち	缩短咏唱特技的咏唱时间30%	商人
ＴＰせつやく	TP消费减少到2/3	あそびにん
ダウンしにくい	受伤害后硬直时间减半	光系
きゅうせいちょう	获得经验值增加20%	おんがくか
どくにならない	防止毒状态	地系 & あじむしゃ & ドクター/ナース
マヒしない	防止麻痹状态	雷系
すいじゃくしない	防止衰弱状态	暗系
とうけつしない	防止冻结状态	セルシウス
たいねつ	试练之塔中岩浆伤害无效	水系
ぼうかん	万年冰洞中吹雪伤害无效	火系

推荐能力：

战士系：ＴＰせつやく+ちからＵＰ+がんじょうさＵＰ
　　　　ＴＰせつやく+ちからＵＰ+ダウンしにくい
魔法系：ＴＰせつやく+まりょくＵＰ+はやくち
　　　　ＴＰせつやく+がんじょうさＵＰ+はやくち

小窍门：由于"まりょくＵＰ"这个能力男性服装中没有，所以大家可以用"なりきり师"的服装先换性别，再把这个能力移植到男性服装上去，具体操作为先把女主角的一套服装变为"モデル"，然后用"ファッションざっし"变为女性"なりきり师"，再用"ファッションざっし"把女性"なりきり师"变为男性""なりきり师"，这样男主角也能拥有"まりょくＵＰ"这个能力了。注意，ダオス的特技是根据攻击力加算的，所以也应该属战士系。

传说角色的换装方法

有了换装道具，还不一定能直接换装成他们的样子，第一需要目前的服装与他们的职业相同，比如クレス是剑士，那么玩家必须用剑士服去改造才能换装成他的样子，并且必须15级。

人物名称	换装道具+原服装
アーチェ	アーチェのリボン＋魔法师系♀
チャット	アイフリードハット＋海贼(水属性盗贼)♀
あじむしゃ	あじむしゃのあかし＋厨师

フィリア	アンクペレット＋僧侣系♀或学者系♀
クレス	エターナルソード＋光，火，元属性剑士♂
チェスター	エルヴンボウ＋弓箭手系♂
ダオス	エレメントオーブ＋暗属性魔法师

人物名称	换装道具+原服装
リリス	ぎんのおたま+あじむしゃ♀
マリー	きんのフライパン+剑士系♀或厨师系♀
キール	クレーメルケイジ+元，光属性学者♂
チェルシー	クレセントアロー+弓箭手系♀
ディムロス	コアクリスタル+火属性戏法师
リオン	スターグローブ+暗属性剑士♂
ウッドロウ	スターヘルム+剑士系或弓箭手系♂
ミント	スターメイス+僧侣系♀或音乐家
レイス	セイントレイピア+剑士系♂或商人♂
コングマン	チャンピオンベルト+格斗家系♂
海贼	デッキブラシ+任何服装
ワルキューレ	ときのかぎ+光属性剑士♀

ドリラー	ドリル+地属性学者♂
すず	にんとうちざくら+忍者系♀
クラース	ネクロノミコン+学者系♂或魔法师系♂
セルシウス	フリーズリング+水属性格斗家♀
メルディ	ホイッスル+舞女或猫人♀
ミラルド	まじゅつのススメ+元属性学者♀
アミィ	マスコット+厨师系♀
スタン	マム・ペイン+火属性剑士♂
フォッグ	ミアキスバッジ+有属性的弓箭手
ファラ	ラシュアンぞめ+格斗家系♀或厨师系♀
リッド	ラストフェンサー+有属性的剑士
ジョニー	リュート+音乐家♂
ルーティ	レンズ+元属性盗贼♀



修行

当村子中有传说人物后，在非任务模式下与他们对话，就能与他们一起去修行，修行完后依照成绩不仅可以提升能力，还能得到稀有的换装道具，同时提升友好度。但有些同伴需要玩家穿着特有的服装才能一起修行，如下表：

人物名称	HP	TP	攻击	防御	知力	速度	条件
クレス	中		小	小			无
チェスター	中	中					弓箭手系服装
アーチェ		中			小	小	魔法师系服装
すず						大	忍者系服装
ルーティ					小	中	无
マリー				大			无
リオン		小	小	小	小	小	剑士系服装
フィリア					大		学者系服装
ジョニー		大					音乐家服装
リッド			大				无
メルディ		中			中		无
フォッグ	大						无

修行的成绩是用下面这个公式来计算的：

最大连击数X（最大连击数X 2）+修行中获得的经验值=修行的成绩

而依据修行的成绩，就会获得相应的级别：

级别	成绩
H	0～1999
G	2000～4999
F	5000～9999
E	10000～14999
D	15000～19999
C	20000～29999
B	30000～44999
A	45000～59999
S	60000～65999
S+	70000～

既然知道了评级标准，我们就要想办法把修行成绩搞上去。一般而言，用以下几个办法可以轻松到达A级以上。

法则一：只打经验值高的怪物

修行中，最多只能战斗9回，也就是说玩家所打倒的怪物经验值越高，那么9回战斗后所获得的经验值就越高，那成绩也就越好。为此，我给大家介绍几个各迷宫中经验值靠前的怪物。

猎人森林：バッファロ-，ブリ-ズキ-パ-

水の古城中盗贼据点：サンダ-ソ-ド

漆黑的坑道中的闭锁区间：ファントムナイト，メガデス

浮游死都：同上

万年冰洞：メデュ-サ

试练之塔：ドレイク，ヘルカイト

幻之城：バンダ-スナッチ，ラウカマ-ル

这些怪物经验值在这些迷宫中都算高的，而且在漆黑的坑道中，就算与矮人遗迹的守护者战斗，胜利后虽然经验值加算进修行的成绩，但战斗回数却不算，因此可以借此提高点成绩。而在水之古城中，盗贼据点的看门人却算在战斗回数内，由于他的经验值很低，把战斗回数浪费在他身上有点可惜，因此大家还是换上盗贼的衣服潜入吧！

法则二：努力提高连击数

连击数是重要的修行评定指数，战斗中最高的连击数是99hit，只要在修行中达到一次99hit，那么等级一定在A级以上了。99hit其实不是很难，主要用剑士系的特技"秋沙雨"反复连击就可以了，大家自己去试试，多来几次肯定没问题，但要注意，被攻击的敌人要能抵挡

99hit的实力，不要到70hit的时候就over了，这可不行，所以要求玩家用属性来提升。比如敌人是火属性的，那你也用火属性的服装去攻击它，这样就不会对敌人造成致命伤害了。或者换装成"アミイ"，把敌人逼近死角，也很容易造成99连续攻击。

注意以上两点,就能轻松获得优异的修行成绩了。

彻底研究之数据篇

怪物图鉴

换装迷宫中，加几个BOSS一共有怪物142种。由于篇幅关系，怪物的能力，属性和所获得的经验值，金钱这里就不展开，因为本身游戏中自带的怪物图鉴就有所记载。玩家别忘了多买点"スペクタクルズ"，这个道具在战斗中使用后就能知晓怪物的详细数据，并且可以记录在怪物图鉴上。这里我主要把每个怪物身上所能偷到的道具和这些怪物的出现场所归纳一下。注意以下几个信息。

黑（X）：这个表示剧情任务黑水晶事件，比如"黑（0）"，就说明此怪物在没触发一个黑水晶事件时出现，其他时段就不会出现了。黑（2）则表示在触发两个黑水晶事件后出现，依次类推。

需事件触发：这表明此怪物在接受委托人任务后，出发特定事件才会出现，一般情况下迷宫中遇到不能。

红色标记的道具：我标有红色标记的道具，都是珍贵的传说角色换装道具。这些道具不仅能让男女主角换装成特定的传说人物形象（具体用途参看后面的换装详解），而且卖价也不菲，只是偷盗几率比较小。

No	名称	能偷到的道具	主要出现场所
1	アーチャー	ロングボウ	猎人森林
2	アイアンゴーレム	レンズ	漆黑的坑道：矮人遗迹
3	アイスタイガー	とらふぐ	万年冰洞
4	アクアウィッチ	ビハクにゅうえき	万年冰洞
5	アクアシューター	ロングボウ	万年冰洞
6	アクアスピン	かるいし	水之古城
7	アクアソード	コアクリスタル	万年冰洞
8	アクアバトラー	オレンジグミ	万年冰洞
9	アラーネア	ライフボトル	大树神殿
10	イーヴルスター	へんしんステッキ	万年冰洞
11	ウィザード	れんきんじゅつしょ	水之古城
12	ウィッチ	ビハクにゅうえき	水之古城
13	ウィルオ?ウィスプ	スペクタクルズ	漆黑的坑道
14	ウィンドソード	コアクリスタル	水之古城
15	ウィンドメイジ	れんきんじゅつしょ	水之古城
16	ヴェノン	パナシーアボトル	漆黑的坑道
17	エアスライサー	リバースドール	大树神殿
18	エッグベア	たまご	猎人森林
19	エレキガード	ラストフェンサー	水之古城：需事件触发
20	エレキシューター	ロングボウ	水之古城

21	エレキパンチャー	くろおび	水之古城
22	オウフィッシュ	パイングミ	水之古城
23	オーガー	パイングミ	漆黑的坑道
24	オークジェリィ	パイングミ	水之古城
25	オクトスライミー	まぐろ	万年冰洞
26	カーヴァードイル	リバースドール	猎人森林
27	ガストシューター	ロングボウ	猎人森林
28	ガストバトラー	アップルグミ	猎人森林
29	ガロウズバード	せきしょうせき	万年冰洞
30	ガロー	マム・ベイン	漆黑的坑道：需事件触发
31	カンバラーベア	アップルグミ	猎人森林
32	キックフロッグ	パナシーアボトル	水之古城
33	キラービー	パナシーアボトル	水之古城
34	キングフロッグ	パナシーアボトル	水之古城
35	グール	ちょうしんき	漆黑的坑道
36	クラーケン	スターグローブ	水之古城：需事件触发
37	グラスホッパー	きしょうせき	猎人森林
38	グラップラー	げきからスパイス	水之古城
39	グリズリー	レモングミ	猎人森林
40	クレス?	无	龙之迷宫
41	けんおう	ラシュアンぞめ	水之古城：盗贼据点２Ｆ
42	ゴッドハンド	あじむしゃのあかし	试练之塔：１Ｆ
43	サイズキャリアー	こくしょうせき	漆黑的坑道
44	サナトス?	てつこうせき	幻之城需事件触发
45	サナトス	无	龙之迷宫最终事件
46	サンダーソード	エターナルソード	水之古城：盗贼据点４Ｆ
47	シースピン	とらふぐ	水之古城
48	シースラッグ	アップルグミ	万年冰洞
49	シーホース	まぐろ	万年冰洞
50	Ｇ?スパイダー	アップルグミ	大树神殿
51	シャドウサーバント	クレセントアロー	猎人森林，幻之城
52	スーパースター	スターメイス	万年冰洞
53	スケルトン	エルヴンブーツ	漆黑的坑道
54	スコーピオン	パナシーアボトル	大树神殿
55	スターフィッシュ	へんしんステッキ	万年冰洞
56	スタン?	无	龙之迷宫事件
57	スノーロブスター	いたのり	万年冰洞
58	スピリット	リュート	漆黑的坑道：闭锁区画
59	スライム	アップルグミ	大树神殿
60	セルシウス	フリーズチェック	万年冰洞：冻神大厅
61	ソルジャー	ナイツサーベル	水之古城
62	ダークガード	アースブレイド	漆黑的坑道
63	ダークソード	コアクリスタル	浮游死都

惨白的夜空，漆黑的前奏，晓月在轮回，月下的我们，真实的叹息：唯有爱死癖，只买掌机迷。
王（韦华）；18；男；214400；江苏省江阴南菁中学东校区高三5班；兴趣：电脑、电玩

64	ダイアーウルフ	ネコじゃらし	猎人森林
65	ダオス	リバースドール	幻之城：异神大厅
66	たまてばこ	ぎんのおたま	宝箱（黑４）
67	タランチュラ	パナシーアボトル	大树神殿
68	デス	こくしょうせき	浮游死都
69	デッドリーインセクト	きしょうせき	猎人森林
70	テラーニードル	パナシーアボトル	猎人森林
71	トールマン	スターヘルム	幻之城
72	ドラゴントゥース	ジェットブーツ	漆黑的坑道
73	トリトン	まぐろ	水之古城
74	ドレイク	ホイッスル	试练之塔
75	トロール	オレンジグミ	大树神殿
76	ナイトフライヤー	かるいし	漆黑的坑道
77	ナイトレイド	ネコじゃらし	猎人森林
78	ニードルシェル	パナシーアボトル	水之古城
79	ネクロマンサー	れんきんじゅつしょ	浮游死都
80	ノクターナルフライ	フライパン	猎人森林
81	ハーピー	ガラスだま	猎人森林
82	バッファロー	アーチェのリボン	猎人森林
83	バトラー	アップルグミ	猎人森林
84	バンダースナッチ	まじゅつのススメ	水之古城
85	パンドラ	スターメイス	宝箱（黑２）
86	ビーストオーガー	セイントレイピア	漆黑的坑道
87	ファイアバード	せきしょうせき	试练之塔
88	ファイアバグ	せきしょうせき	试练之塔
89	ファイアフライヤー	ガラスだま	试练之塔
90	ファルシアホーンズ	ライフボトル	猎人森林
91	ファントムナイト	せいりゅうとう	浮游死都
92	フェイク	エリクシール	宝箱（黑０）
93	フェザーマジック	プロテクトリング	猎人森林
94	フェニックス	せきしょうせき	试练之塔
95	フォレストホーク	たまご	猎人森林
96	ブラッドサッカー	アップルグミ	大树神殿
97	ブリーズキーパー	にんとうちざくら	猎人森林
98	ブルフロッグ	パナシーアボトル	水之古城：魔物巢穴
99	フレイムウィッチ	ビハクにゅうえき	水之古城
100	フレイムソード	コアクリスタル	试练之塔
101	フレイムバトラー	げきからスパイス	试练之塔
102	フレイムメイジ	れんきんじゅつしょ	试练之塔
103	プレイリーホーク	たまご	猎人森林
104	ブローズヘア	レタス	猎人森林
105	フロートドラゴン	まぐろ	万年冰洞
106	ブロンズゴーレム	じしょ	猎人森林

107	ヘヴィガード	フランヴェルジュ	水之古城
108	ヘルカイト	ミアキスバッジ	试练之塔，需事件触发
109	ヘルハウンド	ネコじゃらし	猎人森林
110	ボアス	スペクタクルズ	大树神殿
111	ポイズントード	パナシーアボトル	水之古城
112	ホーネット	パナシーアボトル	猎人森林
113	ボーンナイト	スティールソード	漆黑的坑道
114	ポルターガイスト	スペクタクルズ	漆黑的坑道
115	マッチョ	くろおび	水之古城
116	マンティコア	ブルータリスマン	漆黑的坑道
117	ミスリルゴーレム	ドリル	漆黑的坑道：需事件触发
118	メガデス	ネクロノミコン	漆黑的坑道：闭锁区画，浮游死都
119	メデューサ	マスコット	龙之迷宫
120	メンデル	ヴォーパルソード	试练之塔：黑水晶事件
121	ヨイチ	エルヴンボウ	水之古城：盗贼据点４Ｆ
122	ライトウィッチ	ビハクにゅうえき	试练之塔
123	ライトガード	グレートソード	试练之塔
124	ライトソード	コアクリスタル	猎人森林，幻之城
125	ライトメイジ	クレーメルケイジ	试练之塔：５Ｆ
126	ラウカマール	アイフリードハット	猎人森林，幻之城，需事件触发
127	ラピットラビット	レタス	猎人森林
128	ラミア	ムーンクリスタル	万年冰洞
129	リオン♀	无	浮游死都：黑水晶事件
130	リッド♀	无	龙之迷宫需事件触发
131	リバーシックル	リバースドール	漆黑的坑道
132	リビングソード	コアクリスタル	漆黑的坑道
133	リビングデッド	シルクハット	漆黑的坑道
134	レッドシザーズ	まぐろ	万年冰洞
135	レッドプティング	パイングミ	漆黑的坑道
136	ロッキーホーク	たまご	猎人森林
137	ロックウィッチ	ビハクにゅうえき	猎人森林
138	ロックソード	コアクリスタル	漆黑的坑道
139	ロックバトラー	オレンジグミ	猎人森林
140	ワイト	トランプ	浮游死都
141	ワイバーン	アンクベレット	试练之塔：３Ｆ
142	ワルキューレ	はくしょうせき	试练之塔：５Ｆ

道具研究

名称	买	卖	效果	强化"服"时的加算点数						入手方法
				HP	TP	攻	防	知	速	
アップルグミ	20	10	回复30%HP	1						商店中购入，全迷宫中可找到
オレンジグミ	25	12	回复30%TP	1						同上
ふぐグミ	200	100	回复60%TP和HP，但会陷入麻痹状态	5						完成道具店老板"フンダクル"寻找"とらふぐ"的任务后就能在商店买到。

“五一”将至，同学问我：“哥们，五一上哪旅游去？”我曰：“恶魔城！”偶同学当场昏倒，不省人事。张吉庆；16；男；300204；天津市河西区广东路广顺道六号卓群高中一2班；兴趣：玩游戏；QQ：280062040；E-MAIL：zhangjiqingjay@eyou.com

パインゲミ	120	60	回复60%TP	5						3次黑水晶事件后在商店中购入，全迷宫中可找到
ミックスグミ	50	25	回复30%HP和TP	5						1次黑水晶事件后在商店中购入，全迷宫中可找到
ミラクルグミ		150	回复60%HP和TP	5						在全迷宫中可找到打倒51号怪物后也可得到
レモングミ	100	50	回复30%HP	5						2次黑水晶事件后在商店中购入，全迷宫中可找到
エリクシール		500	完全回复HP和TP	50						全迷宫中可找到打倒66号怪物后也可得到
パナシーアボトル	20	10	解除异常状态	5			−5			商店中购买，全迷宫中可找到
ライフボトル	200	100	使一名同伴复活	5						1次黑水晶事件后在商店中购入，全迷宫中可找到
アワーグラス			战斗时停止怪物的行动，BOSS只能减慢速度							全迷宫中可找到打倒116号和125号怪物后也可得到
スペクタクルズ	20	10	战斗时获得怪物的详细数据			−5	5			商店中购买，全迷宫中可找到
ダークボトル	200	100	一定步数遇敌率上升							剧情任务后可在商店中买到
ホーリィボトル	200	100	一定步数遇敌率下降		−5	5				同上
かぎあけセット	200	100	迷宫中开启大门盗贼服的换装材料						5	商店中购买，全迷宫中可找到
つるはし	50	25	破坏挡路的岩石挖掘矿石		5			−5		同上
へんしんステッキ	20	10	在迷宫中也可能随意换装					5		同上

装饰品

名称	买	卖	效果	强化"服"时的加算点数						入手方法
				HP	TP	攻	防	知	速	
アクアマント		550	水属性伤害减弱，寒冷伤害地带无效化			5				迷宫中找到
サンダーマント		575	雷属性伤害减弱			5				同上
フレアマント		625	火属性伤害减弱，灼热伤害地带无效化			5				同上
マント	60	30	防御力2%上升			1				商店中购买，迷宫中找到
レザーマント		75	防御力5%上升			1				同上
クローナシンボル	150	1000	异常转台防止			10				迷宫中找到
パラライチェック			麻痹							同上
フィートシンボル		175	攻击力上升10%		5					同上
フリーズチェック	400	200	冻结防止，灼热伤害地带无效化			−10	10			2次黑水晶事件后商店中购入迷宫中找到
ポイズンチェック	400	200	毒，衰弱防止	20						1次黑水晶事件后商店中购入迷宫中找到
ミスティシンボル		950	咏唱系特技的咏唱时间减半				10			迷宫中找到
エメラルドリング		475	特技TP消费量减少到2/3				5			同上
ピヨハン		400	眩晕时间减半		−10		10			同上
フェアリィリング		1050	特技TP消费量减半				10			第5个黑水晶被破坏后迷宫中找到
プロテクトリング		375	元属性伤害减半			10				迷宫中找到
メンタルリング		400	战斗时，每4秒回复1%TP				10			同上
レジストリング		400	暗属性伤害减半	50						同上
エルヴンブーツ		350	战斗时移动速度上升					5		同上
ジェットブーツ		600	战斗时移动速度大副上升					10		同上
ペルシャブーツ		550	防御力上升30%			10				同上
タリスマン		200	防御力上升10%			10	−10			同上
ブラックオニキス		400	HP最大值上升30%	20						同上
ブルータリスマン		400	防御力上升20%			5				同上
マジックミスト		400	战斗时，逃跑速度上升					10		同上
ムーンクリスタル		400	TP最大值上升30%	50						同上
リバースドール		500	战斗时，陷入战斗不能状态后立即复活一次	100						26号怪物身上偷到

道具研究

名称	买	卖	换装职业	强化"服"时的加算点数						入手方法
				HP	TP	攻	防	知	速	
がまぐち	300	150	商人	20						商店中购入迷宫中找到
ギター	280	140	音乐家	5						同上
きょうてん	220	110	クレリック				5			同上
くない	260	130	忍者					5		同上
くろおび	220	110	格斗家			5				同上
じしょ	240	120	学者				5			同上
シルクハット	420	210	手品师	5						3次黑水晶事件后商店中购入
スティールソード	240	120	剑士		5					商店中购入迷宫中找到
ダンスシューズ	300	150	踊り子					5		2次黑水晶事件后商店中购入
ちょうしんき	440	220	ドクター，ナース		5			−5		商店中购入迷宫中找到
トランプ	460	230	ギャンブラー	5						2次黑水晶事件后商店中购入
ネコじゃらし	400	200	ねこにん	20						4次黑水晶事件后商店中购入
はなめがね	500	250	あそびにん	20						4次黑水晶事件后商店中购入
ビハクにゅうえき	640	320	モデル	5						3次黑水晶事件后商店中购入
ファッションざっし	300	150	なりきり师	−	−	−	−	−	−	商店中购入迷宫中找到
フライパン	320	160	ワンダーシェフ	20						商店中购入迷宫中找到
れんきんじゅつしょ	280	140	魔术师	5						商店中购入迷宫中找到
ロングボウ	180	90	アーチャー					5		商店中购入迷宫中找到

能力增长换装道具

名称	强化"服"时的加算点数						入手方法
	HP	TP	攻	防	知	速	
アースブレイド		15					从62号怪物上偷到
ヴォーパルソード							从120号怪物上偷到打倒124号怪物后随机掉落
エクスカリバー		20					漆黑的坑道中矮人遗迹可找到
グレートソード		10					从123号怪物上偷到
スレイヤーソード		15					打倒91号，100号怪物后随机掉落
せいりゅうとう		15					从91号怪物上偷到
ナイツサーベル							从61号怪物上偷到
フランヴェルジュ		10					从107号怪物上偷到
ボルテックソード							打倒19号，138号怪物后随机掉落
ウサちゃん							任务后获得
クマちゃん			5				同上
パンダちゃん							同上
オシロイバナ	5						同上
ガーベラのはな	5						同上
こちょうらん							同上
すみれのはな							同上
ドエニスのはな							同上
マーガレットのはな							同上
ガラスだま				5			从89号怪物上偷到
かるいし					5		从76号怪物上偷到
きんのチョーカー	100		50		50		3次黑水晶事件后商店购入
クローバー				5			任务后得到
コルレーンのつぼ	50		50		50		3次黑水晶事件后商店购入
すいしょうのかけら	100	50				50	每次黑水晶被破坏后就能得到
せっけいず				5			任务后得到
ダイアモンド							同上
はにわ							同上

想个办法把《掌机迷》改成一次性杂志，销量一定是现在的五倍以上……杨帅；19；男；010020；内蒙古自治区呼和浩特市第二中学高三14班；兴趣：电玩　雪人：这是个好主意啊！　飞月：可是读者大人们要是生气了怎么办啊！

食物原料，料理

名称	买	卖	效果	强化"服"时的加算点数						入手方法
				HP	TP	攻	防	知	速	
いたのり	10	5	全员回复3%HP	5	−1					商店中购入，迷宫中可找到
げきからスパイス		40	全员麻痹	1						可在火系怪物上偷到
たまご		5	全员回复3%HP	1						打倒鸟系怪物后随机掉落
たまねぎ		5	全员回复3%TP	1						全迷宫中可找到
チーズ	30	15	全员回复3%HP	5	−1					商店中购入，全迷宫中可找到
とうふ		15	全员回复3%HP	1						迷宫中可找到打倒魔女系怪物后随机掉落
トマト		5	全员回复3%TP	1						猎人森林中找到几率很大
とらふぐ		50	全员回复3%HP和TP，但会陷入麻痹状态	1						可在鱼系怪物上偷到
にく		5	全员回复3%HP	1						打倒动物系怪物后随机掉落
パスタ	8	4	全员回复3%TP	5	−1					商店中购入，迷宫中可找到
ブレッド	8	4	全员回复3%HP	5	−1					同上
まぐろ		15	全员回复3%HP	1						打倒甲壳类，虾，贝等怪物后随机掉落
ライス	8	4	全员回复3%HP	5	−1					商店中购入，迷宫中可找到
レタス		5	全员回复3%TP	1						打倒兔子系怪物后随机掉落
おにぎり		15	全员回复40%HP	20						制作料理后得到
カルボナーラ		25	全员回复40%TP	5						同上
カレーライス		40	全员回复80%HP	20						同上
グラタン		30	全员回复50%TP	5						同上
サンドイッチ		30	全员回复35%HP和TP	20						同上
ツナサンド		25	全员回复30%HP和TP	20						同上
テッカどん		25	全员回复60%HP	20						同上
ナポリタン		15	全员回复30%TP	5						同上
ハンバーガー		15	全员回复20%HP和TP	20						同上
ふぐさし		25	全员回复40%HP和TP	20						需要以下特殊装束才能制作ワンダーシェフ、あじむしゃ、リリス
マーボー		50	全员回复10%HP和TP，并解除异常状态	20						制作料理后得到
マーボーカレー		250	全员回复80%HP，并解除异常状态	20						需要以下特殊装束才能制作リリス、アミィ

属性变化晶石

名称	买	卖	换装属性	强化"服"时的加算点数						入手方法
				HP	TP	攻	防	知	速	
きしょうせき		25	地属性				5			漆黑的坑道中挖掘
こくしょうせき		50	暗属性	20						漆黑的坑道B2中挖掘
ししょうせき		50	雷属性		5					漆黑的坑道B2中挖掘
せいしょうせき		25	水属性					5		漆黑的坑道，万年冰洞采取场挖掘
せきしょうせき		25	火属性			5				漆黑的坑道中挖掘
てつこうせき		50	元属性	20						漆黑的坑道B2中挖掘
はくしょうせき		50	光属性	20						漆黑的坑道B2中挖掘
りょくしょうせき		25	风属性					5		漆黑的坑道中挖掘

偏门研究：

1. 赚钱大法：要富，别忘了偷道具，在万年冰洞中有种叫"スーパースター"的怪物，他们身上可以很容易地偷到道具"スターメイス"，一次多偷几个卖掉，很快就能富了。

2. 便利偷盗法：用幻想传说中女忍者铃的特技"不知火"偷东西最为方便，因为就算失败她也会绕到敌人后方，大家可以把女主角换装成她，然后再招募一个真的铃加入队伍，用两个铃不断盗取敌人道具，这样成功率就大幅提高了。



特鲁尼克大冒险2

《特鲁尼克大冒险2》这个游戏已经出了相当长一段时间了，但是作为和风来西林齐名的一款A.RPG游戏，其变态的难度仍然让相当大一部分玩家不能完美通关，而里面的各种收集，也让追求完美的玩家津津乐道。在国内，“学习的星组”已经放出了《特2》的完美汉化版，所有的大胖子商人迷们、不可思议迷们、风林迷们（本作即是厂商CHUNSOFT开发的风来系列外的另一系列），还等什么，抄家伙（GBA），看着这篇完美研究重新走进不可思议的迷宫吧！

文/Chinagba.com jshmily

GBA	厂商：CHONSOFT		发售日：2001.12.20
	类型：RPG	价格：6279日元	其他：——

Check 2 迷宫突破篇

相信大家玩特2也算是老鸟了，而全部迷宫在过去的电软上也有介绍，只要大家仔细查找，就能找到，前面几个最基础的迷宫想来应该通关。所以我们的迷宫突破篇的重点当然就放在了通关后几个隐藏迷宫的上，笔者把自己通过所有迷宫的心得与大家分享。前面的几个简单的，请读者查阅以前的电软。

◆一、魔之迷宫

在到达不可思议迷宫27F并打倒邪恶之箱回到村子中的魔法屋转职为魔法师就可以进入村中老人家后面的魔之迷宫了。先说说魔法师这个职业的特点，魔法师的优点在于满腹度不会下降，弱点也很明显，不能装备武具防具、攻击道具，魔法习得全凭随机，念唱强力魔法消耗很多HP，没有足够回复品很容易被周围的怪物偷袭……只不过这个迷宫是魔之迷宫，当然就只会为玩家提供魔法师使用的东东：第切草、药草、回复之壶都比较充足，这就为打穿该迷宫提供了条件。下面先说一下打穿该迷宫的注意事项：

1、走路敲一步走一步！打这个游戏的玩家该知道，游戏里的陷阱很多，这对"身子骨弱"的魔法师十分不利，回旋盘、睡眠、迷惑之类的陷阱踩上去以后几乎100%忘记魔法，而忘记魔法又几乎铁定从吸血、封印、催眠等十分重要的魔法开始，到时候你想哭都来不及了，所以一定要敲一步路走一步路，小心驶得万年船嘛（随便说一下，可能才玩此游戏的玩家还不知道，先按"R"，出现箭头以后就可以选择想走的方向了），反正不减满腹度，慢慢来。

2、充分利用"不幸的种子"，"幸福的种子"升降级，魔法师的魔法习得都是在升级时，因此，在魔法未学到30个之前，可以利用不幸的种子的特性，吃下以后降一级打死一个敌人升一级快速习得魔法，幸福的种子不要浪费，因为每吃一颗该种子都是从下一级EXP的最开始开始，所以一定要在刚升级的时候吃它才划算。

3、了解敌人的特技！对于魔法无效，分裂怪等敌人一定要小心，用睡眠、吸血、移动等方法应付！

4、没有对付不怕魔法怪物的能力，一定不要进入门口有两个怪物睡着的屋子（除非是通往楼梯口的必经路），8成以上是小怪物屋。碰上大怪物屋，如果没有极大即死、大即死、千万不要多待，狂念封印、混乱、魔法无效这些魔法后赶紧开溜吧！（如果离楼梯口很近可以念唱房间攻击魔法把怕魔法的敌人杀光后下楼）

5、没有吸血魔法，碰上不怕魔法的敌人，就跑吧，要不用神圣消灭，转移转移它也可以。

6、魔法一定要有催眠，吸血两个，特别是吸血，没有基本没戏，越到后面HP越少，形成恶性循环.魔法卷是可以写魔法的，有一个魔法卷，而学会了催眠，吸血中一个魔法的情况下，请写下另一个，其下依次重要的是，

透视、封印、极大即死等。

7、草药到了后期没什么作用，15F以后把草药都吃了吧，还可以加一点的HP上限。

8、杖在习得"识别"魔法的情况下最好识别了使用，不仅可以知道是什么杖，还可以知道次数。而壶只可能是回复壶，所以不要通过使用浪费了。

9、得到眼明草不要马上就吃，因为反正敲一步走一步，吃了是浪费，遇到怪物屋说不定就是救命稻草（吃下以后看到落穴、爆炸、弹簧等救命陷阱就爽了）。

如果上面的你都了解并且都一一做到了，估计你通过该迷宫就不是什么太难的事了，下面就各层出现些什么怪物进行一下分析，使你能100%通过该迷宫。

1～2F 没什么难点的2层，注意的是该多升升级以对付随后几层的敌人.基本魔法师等级应该保持在是该层的4～5以上才差不多。3F相对1，2F难度有所提升，也比较简单，多升升级吧，下面的难度将会开始上升了哦。碰到毛皮鼠（图1）一定要想办法打死，因为获得道具的几率较高。4～5F难度开始



图1



图2



图3



图4



图5



图6

上升，开始出现不怕魔法的鬼面道士，巫师！千万要小心，巫师的传送加睡眠，会失去重要魔法，打不赢它就跑。转移自己或者传送它都可以。相对而言现阶段的敌魔法师还比较弱，降防或者给自己用魔法防御后用拳头硬拼吧，活用杖的能力也是关键，比如伤害之杖，只损伤25HP，到了后期起不了什么作用，就在这时候用吧！火怪如果学会水系魔法最好，伤害值将是2倍，如果没有用风系也可,千万不要用火系魔法。6～9F会催眠魔法的魔导士（图2）也出现了，打不过就别去招惹他，（不打他他一直在屋子里睡觉的），注意使用房间魔法也会惊醒它。碰上邪恶之壶一定要退到窄道再打，不然它召唤一群敌人很容易让你死无全尸。聚集在一起的4个雪人最好用房间魔法全歼！因为它们是倍速移动，而且一旦一个受到攻击就会4个一起行动（图3）。铁乌龟打一下退一下即可。（对于会蓄力的怪物在它蓄力时也该如此）10～12F 这部分相对来说是比较容易的，虽然敌人数量增多而且特技各异，却没有不怕魔法的敌人：出现敌我不分胡乱攻击升级且两次移动的狂战士（图4），最好优先消灭，不然升到5LV左右就比较难对付了；会跑到敌人后面的岩浆魔神（图5），走一步打一下它会再绕到你身后，如此循环……13～15F难度很大的一部分！出现了很多不怕魔法的敌人：会魔法封印的月之奇美拉（图6）、祈祷士（图7，被它的混乱、伤害魔法击中会随机忘记魔法）。还有透明的敌人奇怪影子、使你跳舞的敌人、降低HP和力量上限的人形系神秘木偶。小恶魔一定要打死，因为它是必定留下东西的，包括魔法卷这类的好东东！这阶段丧尸是个可以利用的敌人，利用魔法可以隔着攻击的特性和它只腐蚀攻击装备的特



图7
图8

性让它堵着口不打它而先攻击其他敌人，就可以轻松消灭其他敌人了（图8），其实想开了这招只要前面怪物的攻击力不强或者你用封印、睡眠杖使前方的怪物无力攻击在任何地方使用任何角色都成立的。这个部分应该学会一些强力的魔法如即死、神圣等，要是学会了睡眠、吸收的话，通过该迷宫的希望就很大了。16～20F难度更一步提升，不怕魔法的敌人有、回复史莱姆（图9）、使你HP不能正常回复的绿叶仙人(图10)、会特技的敌人应该注意使你麻痹并忘记魔法的麻痹海蜇（图11）、直线吐火的龙（图12，留下道具几率较大），透明的敌人影子怪、2次移动攻击的银



图9



图10



图11



图12



图13



图14



图15



图16

恶魔，退到窄道里面对付它们吧。其他的该不是很难，没有强力特技，只是皮糙肉厚而已。这个阶段要是没有吸收魔法的话是相当困难的，只有用回复药品慢慢挺过去了。21～25F比较关键的一个阶段，不怕魔法的有元术师（图13，传送你并使你麻痹，随机忘记魔法）。特技方面一定要注意会混乱魔法的大魔眼（图14），还有爆弹岩（图15），HP损伤到1/3有50%几率爆发，算好了打到1/3多一点一击消灭吧，其他的都是原来怪物的强化版本，如冰雪魔神（图16），恶魔使者（图17）等等，小心应付通过这个阶段，胜利就不远了。26～30F多为1～10F敌人的强化版本，



图17



图18

如库达鼠（图18）。大幅降低你的HP和力量上限的石人形(图19）。降低你杖使用的最大回数的上级僵尸（图20）。无视墙壁不规则移动的死神(图21）。不怕魔法催眠使你胡乱行动的大魔导士（图22），。不怕魔法使用口封印的鸭嘴猴(图23），一定要小心，被口封了如果没有足够的杖，离楼梯口又很远的话，对于要靠嘴念唱魔法的魔法师来说，基本宣告死亡……唯一新增加的是可以两次移动并且使用弓箭远程攻击的狙击手（图24），相当强劲的敌人！如果有封印杖一定要封印了再打，不然即使使用了睡眠魔法，没消灭它它也会在2、3回合之内醒来。到这里该



图19



图20

我一直想问飞月姐姐一句话：“你有无男朋友啊！”黄超；20；男；363000；福建省漳州市漳州第五中学高三1班；兴趣：玩GBA、旅游
雪人：喂喂，这可是女生的个人隐私哦，这样明目张胆地问，太失礼了吧？


图21



图22



图23

学的魔法都该学会了，只要好好留意敌人的特技（特别是狙击狗、鸭嘴候这类的），相对轻松的一部分。30～完 胜利就在眼前了，敌人的实力也更加强大，这时不必与他们纠缠了，找着楼梯口就下吧！注意的是35F有魔法之剑，一定要好好在该层找找，不要错过。这个阶段比较难对付的敌人首推分裂怪贝罗鬼 了（图25），即使把它弄睡眠了，一打它还是会分



图24


图25

裂的，所以在没有把握一下打死它或持封印杖、魔法的情况下，退入窄道对付它吧（笔者就曾经有过在33F被它在屋子中分裂出N个干挂的惨痛经历）。还有就是不怕魔法的催眠神官（图26）、用催眠加吸收对付，使你HP在一定回合内减少的昆虫仙人（图27）、会使出痛根一击给予两倍伤害的毁灭者(图28），其他的诸如地狱大钳蟹（图29）、 星之奇美拉（图30），没


图26


图27


图28


图29



图30

什么特殊攻击，都好应付。遇到危险千万不要节约回复道具，最后关头死了就前功尽弃了。

个人觉得魔法师的魔之迷宫是追加迷宫中较简单的一个，因为有魔法卷的存在，即使忘记了一些重要魔法也可以写出，通过的希望也就大大增加了。

◆二、剑之迷宫

条件同魔之迷宫，转职为战士即可进入。剑士在最前面已经说过，与魔法师不同，是个靠磨练的职业，因而你习得的技巧越多，通过剑迷宫的希望就越大，此迷宫的难度可以说完全取决于你学习技的多少，笔者是以全技巧习得去挑战此迷宫的，没花很多时间就通了，以下浅谈一下心得：由于每个剑和盾只能装备三个技巧，因此技巧的搭配上玩家一定要多花工夫，武器应该分为辅助系和攻击系，2者决不能装在同一武器上，因为武器一出技巧是装了几个出几个的."光之波动，速度上升"等等都该属于辅助系，最好只装在一个武器上，作为救命使用，而攻击系"混乱、龙的吐息、睡眠"等不要重复装在多个武器上，浪费满腹度、盾牌方面也是一样，像"满腹度不下降，防止陷阱"等应该装在一起，而"看见陷阱"这类装备中会消耗满腹度一定要单独装备。其实由于本迷宫不能合成强力剑盾，战士的打法和魔之迷宫魔法师的打法一样，退入窄道，使用特技（魔法师是睡眠魔法），杀杀！如果学会了夺取面包之类的特技，而且有拣到了铜剑这类可以装备此特技的武器，那么，战士可以说是无敌了(虽然消耗35的满腹度夺取小面包



只能多赚15的满腹度，但积少成多嘛）！先在前几层蓄够足够多的面包，还可以用接箭术接满99支箭，这样下面的游戏就武器食物充足（不够面包还可以再夺）了，为通关打下了良好的基础。剑技方面，个人觉得最好用的是"跳舞"，因为在所有辅助攻击的特技里，跳舞的满腹度消耗是最低的，只可惜能装备该特技的剑太少(降魔剑等，得到不要错过哦）。龙的吐息可以攻击远方敌人，也较好用，在身上没有速度的种子的情况下，一定要有一把装备了"速度上升"技能的剑(风之矛等），作为紧急时救命使用。而盾技方面，不减满腹度的技一定要学会（也不难学），当然要是会不怕陷阱的就更好了，用不着和魔法师一样敲一步走一步（要不被落石，铁球等陷阱打到武器有一定几率损坏）了，装在一起作为主力装备盾。而防某种敌人特技的能力则装备在其他盾牌上，碰上该类敌人装备即可。碰上大怪物屋，用剑技巧替身（铁斧等）逃跑，盾攻击转移等都可以，根据具体情况具体选择了。下面分析一下出现的怪物及特技(和魔的一样的就不说了，免得有骗稿费的嫌疑^ ^）：

1～2F同魔，很简单。

3～4F也没什么太大不同，要注意会蓄力的敌人，它蓄力的话，退一下再打被它蓄力打中可是有可能装备的东东损坏的哦！

5～6F同上。

7～9F同上，值得注意的是对付一些属于某系的敌人用专用武器或者装备相应特技（如风之矛杀鸟系）会事半功倍。

10～12F敌人实力开始上升，魔法师相对简单的环节对战士却比较困难，既有使你装备诅咒无法取下的招魂师（图31），又有腐蚀你盾牌的腐尸（图32），周围没人的情况下下了盾牌与之肉搏吧。碰上会击飞你盾的骷髅骑士（图33），一定要确保身后没有人或者用装了"装备牢固"技的盾再和它战斗。攻击力强大的土巨人（图34）最好使用辅助系特技对付。熔岩魔人和狂战士应付方法同魔，不再罗嗦。



图31



图32



图33



图34



图35



图36



图37

13～15F同魔，小恶魔是一定要打死的，有机会得到世界树之叶，而神秘木偶要在其未发特技前优先消灭，因为HP和力量对战士都是很重要的，其他怪物打法同魔。这个阶段要是有斩尸剑和破坏剑就换来换去使用吧，利用特效会简单很多。

16～20F这个阶段开始要合理使用剑技巧了，硬来是很难过去的，除去魔迷宫会出现的敌人，还会碰见的敌人有：用痛根一击使你武器损坏的杀人鬼(图35）、腐蚀剑盾的丧尸（图36）、可以攻击两回的人形系杀人机器（图37），由于敌人以人形、恶魔、丧尸为主，有特效剑会方便些（装备特效特技还是不要了，浪费）.

21～25F和魔完全相同的一部分，要注意这时和敌人硬来已经行不通了，一定要熟练运用各种技巧和敌人周旋（和魔法师"睡眠"加"吸收"一个道理，自己找到消耗满腹度最少的搭配吧，当然会面包夺取就不愁了）。

26～30F与魔相比除去共通敌，减去了狙击手和鸭嘴猴，但也增加了降低满腹度20的萝卜怪（图38），击飞盾牌的死



图38



图39



图40



图41

灵骑士（图39），大幅降低力量并减缓你速度的剧毒蘑菇(图40)，还有一起行动的大雪人（图41），恶魔神官也由魔的30～35F跑到这里出现，加上本来会出现的大魔导士（建议把防睡眠的特技在每层使用一次），总之对付这个阶段的敌人一定要先使它丧失特技攻击的能力，不然的话......

31～完新增加的怪物有石巨人（图42），其他的与魔完全相同，首要注意的仍然是分裂怪贝罗鬼 ，用变化、封印等技巧对付它吧，催眠神官也会阴魂不散的继续出现，其他肉厚之敌使其丧失作战能力后慢慢杀之，看到楼梯就下吧，胜利就在眼前。35F可以找到生命指轮，不要错过。（下面的几个迷宫我都以商人挑战，不再说明）



图42

◆三、井户迷宫

试练之馆后面，只有一层，要么是大怪物屋，要么是很多针刺地形的房间，可以选择难度，最高为10，10级的该迷宫等同于不可思议，更不可思议迷宫80～100F的强度，即使99的剑盾碰上这样的大怪物屋不跑也毫无办法，所以建议什么也不带而用S/L，总有进去就是楼梯口的时，过了在冒险日记里有通过LV10该迷宫的记录就可以了。

◆四、不可思议的迷宫

打倒27F的邪恶之箱后再次进入，会变成99F，由于可以拿10个道具进入，所以难度并不是很难，拿上99的合成了各种能力的剑盾，轻松就能突破。这里只略微提一下即使有了99的武器防具也要注意的地方：30



图43



图44

～40F和82～100F的小恶魔，使魔 一定要合成防盗或者必中能力再去打它们，要不它们连你装备中的剑盾也可以偷。(图43，44)

41～50F注意口封印的鸭嘴猴 ！要是满腹度快没了又被口封印的话，只有饿死的份。

51～56F和57～79注意恶魔神官和地狱使者，有几率催眠你把你的武器防具乱投。

上面这几个其实如果有了盾技特技无效的话，都不怕，关键是该盾太少了。

81F是必然的怪物屋，小心些就是了。

97～9F回碰见黄金史莱姆（只会碰见一次），使用HP爆发攻击，使你HP只剩10左右，250以下直接秒杀，一定要小心!（最好带上一片世界树之叶，要不然碰上怪物屋一个HP爆发魔法，再加上一个龙的吐火，你连哭的机会都没有）

◆五、试炼之馆

迷宫可以带进20个道具，所有究级怪物都在这里集结。黄金史莱姆、天魔龙、毒丧尸、傀儡人偶、毒矢弓箭手......我都不知道怎么形容这里的怪物了，不是大家老因为不能拿东东进迷宫或者拿东东有限制而颇有微词吗？来这里好了，一个检验是你装备BT还是迷宫中怪物BT的迷宫……

建议：99的剑盾外加合成各种能力的武器必备、替身、封印杖(最好去魔法屋提高使用次数)世界树之叶一打（如果你是第一次打该迷宫决不夸张），并且随时保证在壶外可以发挥救命效果的世界树之叶有3片，因为连死几次的情况在后期经

飞月：这个，这句话是雪人说的啊！　雪人：这个，地方有限啊，另外也请大家在回函卡中多谈谈对游戏和《PG》的看法，一味抱怨或者只想露脸可不是我们创立边角栏的初衷啊！

常出现。回复之壶若干 /影之指轮/透视指轮/白纸卷物等等……（圣域的就不用了，都起不了多大作用），一切准备好了就可以挑战该迷宫了，让我们来看看这里有些什么BT的怪物吧：

1～3F等同于不可思议迷宫15～20F的强度，应该没什么难度，只是吓唬吓唬玩家：告诉你这里的怪物可不是好惹的。(^ ^)

4～6F等同于不可思议迷宫21～30F的强度，也应该不难，如果你打起来觉得吃力的话，我劝你还是"回头是岸"吧。

7～10F等同于不可思议迷宫41～50F的强度，在剑能力没有必中，盾能力没有特技无效的情况下，一定要小心死灵骑士击飞盾和地狱使者催眠！

11～15F等同于不可思议迷宫51～79F的强度，同上，没有必中和特技无效的话，要小心萝卜怪和鸭嘴猴的口封印的合力攻击。

16～20F出现新的敌人，除去妖术师（图45）、地狱使者、大魔神（图46），还有使你等级下降2的傀儡人偶、回蓄力攻击的地狱恶魔，击飞盾的影之骑士，（图49）、打死可以留下大量金钱的黄金巨人（图50）、会蓄力攻击的阿特拉斯、受到攻击会自动弹开魔法杖无效的邪恶箱（图52）。这个阶段难度开始提升，如果合成了"魔法无效盾"和"特级无效盾"的能力的话就会相当简单了，即使没有，步步为营也应当不难。

21～50F前面的只是热身而已，剩下的才是试炼馆的真髓！血多皮厚的高级别怪物诸如死亡追击者和LV3的金属猎人（图54）姑且不说，只把几个有着恐怖特技的怪物向大家介绍：咬到你盾就让你盾特技消失一种的毒僵尸（图55），即使有特技无效的功能也不能防御该特技！无视距离全屏吐火给予40点伤害的天魔龙，（图56），使你力量、HP大幅下降的土偶战士（图57），使用毒矢可以远程攻击降低你力量的弓箭手，还有会最强魔法的黄金史莱姆。这个阶段是非常困难的，建议见到楼梯就下，不要逗留。被龙的火焰伤害时不要心慌，顺着来路去杀龙或者找着楼梯下楼，因为LV3的龙每层毕竟不会很多，合成龙盾之后只伤害20点HP，不会造成太大伤害，毒僵尸才是可怕的敌人，在窄道一定不要迅速移动，带上"透视的指轮"了解前面情况再动，剑没有必中的情况下一定要先封印它再打，否则一MISS，损失的就是一种技能。而在屋子里也要先带"影之指轮"发现陷阱，否则踩上怪物铃铛召唤来它可就麻烦大了，毒矢弓箭合成了鳞盾就不怕了，被黄金史莱姆的魔法击中后一定要先加血，要不在你走动缓血的时候很可能弓箭或者龙的火焰就要了你的命。后期碰上怪物屋的几率是很高的，碰上小的进入后立即退出来，守住小口杀。碰上大的几乎是必死的，N个黄金史莱姆加上N条天魔龙的吐火配合，有再多世界树之叶也可能被海死。这时应该对着怪物挥动身代之杖，并且吃速度种子一类的东东，对着楼梯口狂奔，打也可能赢的，代价就是N个世界树之叶，这显然不划算。30F可以得到洛特盾，50F可以得到黄金盾，大家在狂奔过程中不要忘记。

（～未完待续～）



图45

图46



图47



图48



图49



图50



图51



图52



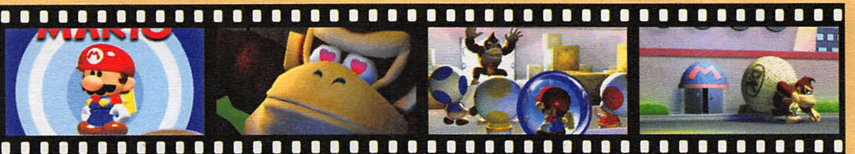
极上攻略



GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.6.10	
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——	

文/ 任天堂世界论坛・NW旅团 aironline、陈海

大金刚在电视节目中看到MINI MAIRO公仔的广告，立即着迷，兴冲冲的奔去马里奥玩具公司买，却暂时缺货。性急的大金刚冲进玩具制造厂，抢走了刚刚下生产线的所有MINI马里奥公仔。公司的BOSS马里奥大人发现，立即追了上去……任天堂两位成名二十多年的明星就此开始一场惊心动魄的追逐战－－b。



马里奥大人拥有的丰富动作



地面时 →/←：走动
★A键：跳跃
★B键：拾起脚下的东西/扔出东西

★走动中按反方向＋A键：后空翻 后空翻比一般的跳跃高度高一些。
★按反方向再按正方向＋A键：前空翻180度 高度同后空翻。

★↓：下蹲
★下蹲时A键：倒立
★倒立时A键：倒立跳 倒立跳的高度同后空翻
★倒立跳落下时A键：高跳 实在是高，比空翻跳的还高

★在绳子下方按A则可以跳上绳子，绳子上→/←可以在绳子之间移动，按A可以在绳子上跳跃
★抓住两条绳子的时候向上爬很快，但向下很慢。攀住一条绳子的时候则是向上爬慢向下滑快。

★有横杆的地方按↑＋跳：吊在横杆上，在横杆上→/←:左右移动
★↑：单杠回旋
★单杠回旋中按A：跳跃 随回旋的速度跳起的高度也有不同，按B：落下。落下途中如果有单杠的话按住↑即可抓住。

★接到大锤的时候马里奥会自动攻击。
★手拿大锤时 A键：扔出大锤，扔出的大锤可以接住，最多接两次。一定时间以后大锤就会消失使用同一个大锤攻击敌人，第二敌人奖分是第一敌人的翻倍，以此类推。
★弹簧可以让马里奥跳到更高的高度:在弹簧上按住跳即可。

关于得分

过关后剩余的时间：每秒100分	
干掉1个敌人得300分（锤子连续杀敌分数依次+300）	
红礼包2000分	黄礼包3000分
蓝礼包5000分	MM关卡
每个字母500	
1个MM进入礼包1000最后1个5000	
BOSS战时，每格血1000（第1格5000）	
干掉BOSS5000	

当每关的得分超过该关的原始LEVEL HI SCORE（最高分），即可得到五角星一枚。6个小关打破原始LEVEL HI SCORE的要诀是尽量用最短的时间（多剩1秒钟多奖100分啊），拿到全部的礼包，打倒尽量多的敌人。MM关想要打破原始LEVEL HI SCORE，至少要保证6个MINI马里奥全部安全进箱，TOY三个字样全部收集。DK关至少要0伤害。

得到的星星除了满足达人的搜集癖以外，还可以用来开启EXPERT关卡。

马里奥大人的一周目冒险



关卡介绍

一周目有六个世界，每个世界有8个小关，前6个小关每小关有两个场景，在第一个场景中你要找到打开门锁的钥匙并将它带到门前打开门锁。第二个场景你要只要得到MINI马里奥就可以了。在每个小关中有红黄蓝3个礼包，全部接到就可以在过关后进入奖命小游戏。



奖励小游戏分两种，第一种类似老虎机。另一种是转礼包，要保护你想要的礼包不被大金刚的巨手给锤烂，那只手不是看准了砸的，是随机的。

注意事项

1、每个关卡都有时间限制，虽然时间一般够用，但是为了得到更高的分数，还是尽量节省时间的好。
2、每关开始动手前先用L+R观察观察场景，想好怎么走，可以节省时间。
3、从高的地方跳下来，马里奥大人会摔倒在地一时起不来，但是起不来的这段时间马里奥是不会受到敌人伤害的。
4、更高的地方跳下来，马里奥大人会头朝下下落，落到地上就仆街了。
5、拿到钥匙以后如果撒手，12秒还没拣回来，钥匙就会回到原来的位置，所以动作要快。

6小关过了以后是MM（MINI MAIRO）关，马里奥要带领6个MINI马里奥进入包装箱（真多事——）并用MINI马里奥搜集"T""O""Y"3个字样。MINI马里奥们只能跳起一个垃圾桶的高度，并且不会爬梯子，还好可以跳弹簧。请注意保护他们，不要带他们碰敌人、踩到刺什么的。

一周目冒险的流程攻略





※1-1 提示：踩下按钮，相同颜色的装置会显现。（提示之提示：提示画面按B键跳过）
※1-1a：分别踩下红色和蓝色的按钮，再用弹簧跳上高出，拿到红黄礼包后拿钥匙开门。
※1-1b：用垃圾桶可以攻击面具男，举起面具男也可以攻击面具男。拿完礼包以后拿MM。
※1-2 提示：用大锤可以攻击敌人。
※1-2a：用大锤锤死两个面具男以后到梯子那里扔掉，下了梯子接住再去锤火罐，可以多得点分。通过切换按钮拿礼包然后拿钥匙开门。
※1-2b：带着垃圾桶用弹簧跳上去砸倒面具男。接到大锤锤死火球以后同样在下面的梯子仍了下梯子接住，锤灭火罐。接蓝礼包以后拿MM过关。
※1-3 提示：在单杠上按↑可以回旋，回旋中按A跳起。
※1-3a：利用单杠回旋跳上红色装置，到右边踩黄色按钮使垃圾桶落下，剩下的就是拿东西和开门了。
※1-3b：利用两次单杠回旋拿到1UP，将垃圾桶丢到刺上垫脚就可以拿到蓝色礼包。两对面具男

雪人：看来只能向陈读者说抱歉了，因为这里已经没有纪念版了，在此也向其他情况类似的读者大人们说一声"对不起"。

互相扔死好了。

※1-4 提示：用下蹲+传送带可以通过狭窄的地方。

※1-4a：用后空翻跳上去拿到礼包，再使用提示的技巧拿到钥匙，下来以后把钥匙扔到传送带上传过去。

※1-4b：上梯子连续两个单杠回旋，别忘了拿1UP和蓝礼包。从传送带到右边，下来的时候顺便用面具男扔垃圾桶怪赚点分。从下面的传送带处得到黄礼包后继续单杠回旋上去拿MM。

※1-5 提示：垃圾桶可以举起来扔到高处。

※1-5a:带着桶用跳上去，用提示的方法将桶带到顶端干掉面具男。到右边拿红礼包，路上不要忘记踩蓝按钮。回来拿到钥匙后踩红按钮，用弹簧跳上去开门。

※1-5b：跳上垃圾桶来个后空翻拿到黄礼包。将下面的面具男扔到上面和其他两个凑一块。右上部接到锤子先锤火罐，再将三个面具男锤倒。可以赚不少分。拿了蓝礼包就可以拿MM了。



※1-6 提示:倒立走可以避免高空坠物砸到头（果然是好办法）。

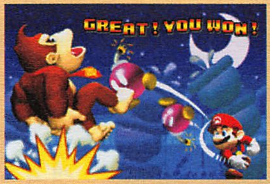
※1-6a：顺序提一下吧：踩黄按钮→踩蓝按钮→踩黄按钮→拿到礼包→踩红按钮→下去踩蓝按钮→用倒立通过坠物区→得到钥匙→用弹簧跳上来→踩黄按钮→踩红按钮→开门

※1-6b：倒立通过坠物区后倒立跳到桶上再连续后空翻两次，跳的好可以直接跳到面具男头上（难度高是高了点，不过真的很省时间），举起他碰掉上面的面具男。无视弹簧，直接后空翻上去,拿礼包后踩到垃圾桶怪头上,踩到垃圾桶怪动起来以后再用锤子将它和火罐消灭，拿礼包拿MM过关。

※1-mm 提示：MM们会尽量保持和马里奥在同一经度，利用这个引导MM们接到T、O、Y后进入包装盒

向右走到头以后踩黄按钮让MM们跳上来，然后走到最左边按红按钮让MM进包装盒，盖上盖，大功告成！

※1-DK：举起垃圾桶砸DK4次就OK了，DK会拉开关倒垃圾攻击，举着桶的时候被砸到会砸翻在地，空手被砸到会损失MM哦。为了星星，6个MM一个都不能少！



2 DONKEY KONG JUNGLE 大金刚丛林

※2-1 提示：绳索可以攀爬，并且可以在绳索之间跳跃。

※2-1a:爬上绳子得到两个礼包，踩下蓝按钮，拿到钥匙开门。要点，多在绳子间跳跃可以省时间。不要从高的地方落下，会损失时间的。

※2-1b：上单杠翻个3下就可以跳上去了，踩到蓝按钮下来，注意从梯子下，不要乱跳。到右边躲过种子攻击拿礼包拿MM过关。

※2-2 提示：单杠回旋跳与爬绳子的动作组合……

※2-2a：按提示动作上绳子，接1UP的时候记得按住上才能吊单杠。下来前踩黄按钮，接到钥匙后利用木桶和犀牛到左边开门。

※2-2b：搬木桶垫脚上单杠，拿完礼包不要忘了把两个犀牛碰掉加点分。坐升降台拿MM过关。



※2-3 提示：发条猴子的尾巴可以当绳子爬。

※2-3a：一路冲过去爬上绳子，按提示的方法来到右边，千万不要掉下来,会浪费很多时间。

※2-3b：怪鸟登场！注意它的飞行路线是来回飞，每次转身都会飞低一点。在升降台之间跳的时候最好不要用花哨的技巧，否则落差高了容易栽跟头浪费时间。

※2-4 提示：用按钮控制装置可以让钥匙落下来。

※2-4a 最省时间的方法：将钥匙扔到红色台阶，跳上钥匙用后空翻或倒立跳到右边的红色台阶接礼包，后空翻下来接后空翻踩蓝色按钮再踩黄色按钮（这时钥匙落到最下面，利用弹簧回到右边，下梯子接钥匙，时间刚好够。



※2-4b：先到左上方拿蓝色礼包,下来的时候顺便踩下蓝色按钮，到右边踩黄按钮后上去拿黄礼包，然后拿MM。虽然那个犀牛可以用木桶干掉，但是只有300分，我一秒钟100分上下，哪有时间浪费在拿木桶上。

※2-5 提示：用水果砸敌人。

※2-5a左边利用水果干掉两个敌人，按钮不要忘记踩。右边的犀牛不要先干掉，还要踩着它接1UP呢。拿到钥匙以后坐升降台上去开门。

※2-5b：没什么特别的，砸一个敌人有500分，如果不用5秒钟的话还是尽量打倒敌人。

※2-6 提示：踩在敌人身上走过尖刺。

※2-6a：注意点：在发条猴子踩在红色砖块上的时候踩下蓝按钮，让发条猴子落到下一层。拿钥匙前先把犀牛扔到刺上才好。

雪人啊，脑子是不是生锈了？游戏迷们大多是三栖迷，《PG》封面当然用游戏、动漫最好啦！李清；16；男；443002；河北省宜昌市西坝和平路1-412；兴趣：游戏、动漫、研究学习、音乐 雪人：可是游戏迷难道就不能喜欢歌星、影星吗？众口难调啊！

※2-6b：用跳跃法缩短爬绳子的时间，先按下蓝色按钮去拿蓝礼包，然后回左上角按红按钮。到左下角拿到礼包以后按黄色按钮，拿到1UP以后爬绳子拿MM。

※2-mm 提示：mm们可以通过弹簧跳的高出。

爬上梯子后快速冲过去踩黄按钮，让MM兵分两路接T和O。然后按红色按钮放出下面的MM，用两个弹簧让MM们上到红色台阶，按上面的黄色按钮给MM们打通路，安全进箱。

※2-DK：这次马里奥改用水果砸大金刚，要小心大金刚放出的螃蟹，速战速决，能保证不受攻击基本就不担心拿不到星星了。



3 FIRE MOUNTAIN 烈焰山脉

※3-1 提示：岩浆可以顶起浮动石板。

※3-1a：按提示来＋注意蹲下就可以了。

※3-1b：跳上石板后借被岩浆顶起的机会接到蓝礼包，然后直接跳到中间的石块就可以，不会摔倒的。到了右边，接1PU后在跳跳猫头上直接倒立跳至上面，拿到礼包拿MM过关。

※3-2 提示：浮游石可以当升降台用，但是注意不要站在浮游石的下方，也不要被浮游石带到顶上，都会压死人的。

※3-2a：跳上浮游石，先接礼包再接钥匙，下来跳到左边，在等第二个浮游石的时候靠边一点，不然会被火鸟屎砸到。从第二个浮游石跳上门下方的平台，再跳上第三个浮游石来到大门。

※3-2b：一路来到右边，接到礼包后等浮游石上来再跳上去，跳跳跳到左边路上的按钮顺便按下，接到礼包以后先落到蓝色台子上再落到底下，否则会摔跤。到右边直接后空翻上左侧浮游石比较快。

※3-3 提示：岩浆可能会上涨

※3-3a：先到右边拿礼包，然后举着面具男跳上弹簧来到左边，拿礼包的同时还可以碰掉两个面具男赚600分。直接从左边倒立跳接高跳上去，再倒立跳接高跳跳到跳跳猫背上，拿到钥匙开门。



※3-3b：向前冲，在大锤下方倒立跳接高跳接小跳就可以跳到红色台阶，向右倒立跳接向左高跳，正好落在蓝色按钮上，下来拿大锤，顺便灭了三个火球就可以拿M了，1UP不要也罢。

※3-4 提示：用按钮改变有色台阶的走向。

※3-4a：走到中部上浮游石，踩蓝按钮。来到右边的链子，不用跳，伸伸手就能够到礼包了。到左上方拿到钥匙，按下红按钮再从下面绕一圈开门。

※3-4b：右边的礼包自然要面具男垫脚才能拿。上面的面具男带到左边碰掉，下去拿礼包再上来拿MM。

※3-5：提示：特技前空翻的使用方法：前后＋A

※3-5a：没有要点，注意找最短路径就好了。1UP建议无视。

※3-5b：要点：场景中间那个浮游石要用倒立跳跳上去，再立即高跳到右边拿蓝礼包，省路。

※3-6 提示：将钥匙向上扔。

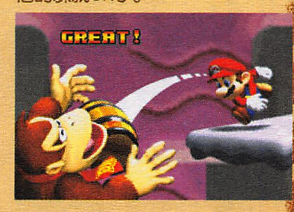
※3-6a：一开始很简单，因为岩浆下降的很慢，你快也没用，不过准备工作要做好，左边的蓝按钮要先按下。然后就要争分夺秒，拿了红礼包后快速到右边按红按钮拿钥匙。从左边坐弹簧上去，如果升降台不巧的话，可以用提示的方法将钥匙扔上去，然后倒立跳＋高跳上到顶层。

※3-6b：倒立跳＋高跳拿到黄礼包。上去后记得把两个面具男碰一下。上面走，路过MM，下来拿蓝礼包，再利用跳跳猫上去拿MM。

※3-mm 提示：用按钮为MM们铺路。

先到左边按蓝按钮铺路，引导MM跳上右边的弹簧。再引导到左边后按蓝按钮，让一部分MM掉下去。，向左走，等下面的MM接到Y后再按红按钮铺路得到O，迅速回头再按下蓝按钮，再带领上面的MM来到有传送带的那层，进箱大吉。

※3-DK：简单，捡到桶就砸，其他的躲就OK了。



4 SPOOKY HOUSE 幽灵之屋

※4-1 提示：鬼柱不仅砸到要死人，碰也是碰不得的。

※4-1a：在左边的鬼柱升到顶的时候踩黄按钮，来到左边拿钥匙。回来再踩红按钮，将两个鬼柱都引下来以后踩黄按钮将他们关在下面，用弹簧跳上去接红礼包再拿钥匙开门。

※4-1b：到右边，等尖刺掉下来再跳，上去踩了蓝按钮后下来拿包，再上去到左边踩红按钮将鬼柱关在下面，上梯子拿MM。

※4-2 提示：活用按钮与传送带移动钥匙

※4-2a：到上面用高跳接到礼包。来到钥匙处，按提示信息将钥匙运到左边，然后爬过去拿钥匙上弹簧到门处。

※4-2b：跳上台阶后到左边蹲下，让盾牌男推你下去拿礼包，

为什么1周年纪念版才出了这么点儿啊？本人想买却没买到，强烈要求再印一些。曹辉；20；男；541001；广西桂林市大铁西一里13栋1单元3-2号；兴趣：打篮球、玩游戏　雪人：要请愿请找BOSS大人啊！

上梯子后同样请盾牌男帮忙到右边去。利用弹簧和空心跳台拿礼包和MM。

※4-3 提示：利用移动平台

※4-3a：先到右边踩下蓝按钮利用移动平台上右边的蓝色方块，用高跳到上面中间的紫色平台，再用高跳到右边，一个后空翻拿到黄礼包。看准时机落到下层的移动平台，跳到左边踩黄按钮，到下面拿黄礼包。拿了钥匙先踩左下方的按钮，然后去右上方踩黄按钮，就可以到达门那里了。

※4-3b：踩下按钮可以让同样颜色的幽灵定住。利用这个一路上去就可以了。要注意将幽灵定在合适的位置。

※4-4 提示：幽灵会和你"玩红灯绿灯停"当你面对它的时候它就会停止靠近你。

※4-4a：一路到右边,拿两个礼包的同时也不要忘了踩下蓝按钮,回来的时候不要等尖刺下来了。用高跳跳过去吧。用尖刺上了绳索，到上面按下红按钮，拿了钥匙开门。

※4-4b：一路上去，到左边踩蓝按钮后坐升降台上去，利用盾牌男到右边拿MM。

※4-5 提示：扔东西的时候按住上可以扔的高一点。

※4-5a：先上到高处拿到红礼包,再到右边跳一下拿到黄礼包,落地时栽个跟头就认了吧。用空翻拿到钥匙下来开门。

※4-5b：到右上方3个按钮处，通过切换按钮将下面的幽灵定在左边，上面的幽灵也要注意定在合适的位置以便搭脚拿到礼包。



※4-6 提示：看准鬼方块的动作再行动。

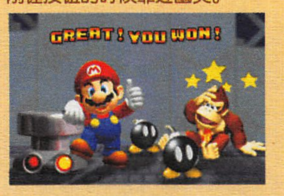
※4-6a：先从左边上去，到中间接了红礼包，下来按蓝按钮再从右边上去，按了黄按钮再从左边上去拿钥匙开门。

※4-6b：上梯子按蓝红蓝的顺序踩按钮，下来让盾牌男推你到左边上梯子。用红色的按钮将红色幽灵固定在合适的位置，让盾牌男推你拿礼包。到右边随平台落下拿到蓝色礼包

※4-mm 提示：留神不要让MM们被鬼柱砸到。

先爬上绳子踩蓝按钮，下来踩红色按钮，把鬼柱关在上面，带领MM们来到右边，上去后先接Y，然后踩黄色和蓝色的按钮将鬼柱关在下面，接到O以后才可以用弹簧上去,踩红按钮铺路。

※4-DK：实体化的幽灵就是你的武器，小心当你想举起"武器"时，武器变成敌人，所以不要在大金刚锤按钮的时候靠近幽灵。



5 MYSTIC FOREST 神秘森林

※5-1 提示：用开关切换传送带的方向

※5-1a：到右上方先改变传送带的方向再将钥匙扔上去，控制传送带方向让钥匙安全到达底层，同时将下面的传送带切换到向右,赶紧下来拿了钥匙再次切换方向，开门。

※5-1b：先改变传送带方向，从左边上去，接到两个礼包后到上面改变传送带方向到达MM处。

※5-2 提示：锤子扔了以后迅速爬到上层还能接住再用。

※5-2a：上去用提示的技巧干掉两个卫兵。踩下蓝按钮后上去干掉两个卫兵接礼包后到红色按钮处扔锤子，按红按钮后再接住，还能锤死右边的卫兵，1200分到手。按了蓝按钮下去锤死最后一个卫兵，接钥匙开门走人。

※5-2b：上去到右边按黄按钮，抓住猴子尾巴到左边，等猴子踩上黄色平台时按红按钮让它下去,再利用他的尾巴接右边的礼包，接礼包要看准猴子在红色台子上的时候才跳，这样可以让它继续往下掉，下去踩了黄色按钮后借助两个猴子的尾巴到右边拿MM。

※5-3 提示：利用按钮和开关移动钥匙。

※5-3a：带钥匙通过传送带来到右边，踩一下开关，利用弹簧跳上去的同时踩下黄按钮，来到右边站在黄色砖块上将钥匙扔向上一层，然后马上跳下来（正好跳到开关上）到左边踩红按钮，再赶快跑到门口去领钥匙开门。

※5-3b：先跳下来等炸弹自爆，然后等下个出锅,带到上面去炸开左边的蓝方块,继续向上,举起炸弹带到右边炸掉蓝方块。下去再带一个炸掉左边的蓝方块。下来踩蓝按钮，上去到左边用高跳接黄礼包。到上面拿一个炸弹炸开中间偏右那堵蓝方块墙，过去拿MM。

※5-4 提示：爬绳子的时候小心蝙蝠。

※5-4a：上去踩开关改变传送带和升降台的方向。在升降台上用倒立跳+高跳直接跳到上面的小平台。通过绳子来到右边，踩到蓝按钮回到左边再踩开关，拿了钥匙到右边开门。

※5-4b：不需要动什么脑筋，动作麻利点，找最短路径，不要中弹就行了。

※5-5：提示：用开关改变升降机的方向(现在才来提示- -)。

※5-5a：一直向左边上去踩黄按钮，继续向上踩开关，带着钥匙来到右边，把钥匙扔到右上角门



绫小路义行和基督山伯伯犯了同一个错误，桔梗没死，如果你看过漫画就会知道，这部分剧情在3个月前就出来了，所以请不要显示你的无知。
朱雨辰；17；男；225001；江苏省扬州市治淮新村4栋305室；兴趣：玩游戏

下面的平台，赶紧下来（不要直接跳下来，会摔死，利用升降台搭下脚），踩开关让最右边的升降台向上，然后就好拿钥匙去开门了。

※5-5b：用大锤解决两个卫兵后用猴子尾巴来到右边上去后继续锤死一个卫兵。用弹簧跳上猴子尾巴到右边，在最高的传送带上一个空翻到最上部，拿了锤子杀将下来，900分＋礼包＋MM瞬间到手。

※5-6 提示：用炸弹爆破蓝色方块，尽量一次多炸几个。

※5-6a：乘移动台到左边的路上有红方块挡路，尽量晚点下来，免得下面的黄台子消失太早。到了左上方两个弹簧处注意，顺着绳子滑到弹簧上再跳，否则很容易直接跳到刺上。跳右边的移动台时机要把握好，趁他下来的时候跳上去，接到礼包后尽量落在右边，留下左边的黄台子不要踩掉。按下蓝色按钮以后再用高跳回到剩下的黄台子上再跳上移动台拿钥匙(时机也要把握好)。然后拿到钥匙可以从左边下来直接到蓝色梯子处的。

※5-6b：左下方的方块一次最多炸4个，但耗时绝对超过4秒，所以建议无视那1UP。右边的也不用炸，一个倒立跳接高跳正好上去。第二个弹簧处向右跳，跟着一个后空翻接礼包，正好回到左边弹簧处，按下蓝色按钮以后找最短路径下来。用炸弹炸开左边中部的方块。高跳再高跳，拿MM。

※5-mm 提示：用炸弹帮MM们炸开一条路。

将炸弹扔到蓝方块上后上梯子等待，炸弹爆炸了才能继续往前走。弹簧把MM们送上第二层后。让部分MM上第三层。接着到左边用炸弹炸开挡住两路MM的方块。让MM们在最左边会师，踩蓝按钮后带领MM们回右边，跳上弹簧，跳进包装箱……

※5-DK:用DK扔的炸弹来反击他，难点在于所有的台阶都是传送带，移动很难控制。有了炸弹不用到最顶层扔他，到第三层就可以扔到了。



6 TWILIGHT CITY 黎明的城市

※6-1 提示：等激光柱消失再过去。

※6-1a：按提示来到第二层，上第三层后到中间拿完礼包，用倒立跳加高跳到上面的传送带，拿到钥匙后用开关换个方向，从传送带回去后从中间下去。躲过激光来到门处。

※6-1b：先跳上去踩黄按钮，等两个面具男到黄平台的时候再踩下面的红按钮让他哥俩掉下来，踩他们到右边，又见一个，抓起来跟踏脚的那个碰掉。上去后把传送带换个方向，从右边通过传送带拿到礼包，下来后踩黄色按钮，然后拿面具男踏脚到左边拿MM。

※6-2 提示：在垃圾桶怪头上倒立移动。

※6-2a：跳上传送带，倒立，用倒立跳跳到中间的小台子再高跳到左边的台子上。刚好连续跳上两个传送带到左上方踩开关。回来跳上传送带，先做好倒立，用倒立跳接到礼包。右边的蓝按钮也用倒立跳踩了马上高跳回传送带上去拿了钥匙，跳上传送带再跳到右边踩开关，跳回传送带，再跳到孤立的方块上将钥匙扔到门口，在传送带上用倒立跳或后翻上去开门。

※ 6－2b:用单杠上第二层，走到垃圾桶怪身上，倒立通过坠物区，踩黄按钮，上去接1UP，把两个面具男碰掉。从左边接了礼包下来，同样的方法回到右边。下去将面具男扔到刺上，在他身上倒立到MM那边。

※6-3 提示：抓住发条猴子的尾巴可以让它停止移动。

※6-3a：先踩蓝色按钮，到右边上去后用猴子尾巴到左边，在中间的绳子上抓左边猴子尾巴的时候多抓一会，让三个猴子都在红色小砖块的内侧。到右边跳下去，看准三个猴子都在内侧的时候按红色按钮。再绕个圈子拿到钥匙，下来到右边再上去开门。



※6-3b：直接向前走跳进有电流的区域，在上面的电火越过头顶后跳出去，刚好避开电流。上第二层后直接用后空翻上第三层传送带，上去拿了礼包踩了按钮按了按钮下来到左边一直上去拿MM。

※6-4 提示：利用按钮产生方块



挡住激光。

※6-4a：从中间单杠上去到左边，上单杠看准时机小跳一下拿到礼包。下来踩黄按钮后拿红礼包，回到中间单杠直接大回旋跳到右边，躲过激光到来到最上层，先跳到钥匙上，激光停止时马上举起钥匙去踩红按钮，下来到第二层往右边走，看准时机跳到传送带上回到门处。

※6-4b：先踩蓝按钮再用猴子尾巴到左边。在猴子头上边缘处蹲下，并且按住方向键，这样两猴碰头时你就能被传到另个猴子头上。这样来到右边，上去用传送带到左边。到左上方看准面具男在蓝色平台上时踩下红按钮。然后就可以利用绳子和面具男到达右边拿MM了。

※6-5 提示：小心单杠上的电流。

※6-5a：下来到左边踩黄按钮，坐传送带到右边踩了蓝按钮后上去拿钥匙。用开关让传送带反向，带着钥匙到右边踩红按钮，下来随移动平台到右边。先把钥匙扔传送带上，再随着移动平台到右边踩黄色按钮。拿到钥匙后将传送带反向。坐传送带去右边开门。

※6-5b：先利用盾牌男到右边，不要忘记踩蓝色按钮。上去再用盾牌男到左上方踩黄色按钮，下来从右边的黄梯子上去。按照提示的，先拿到下面的礼包再拿右边的。最后拿到MM。回旋的时候注意控制力度和方向。

※6-6 提示：没地方落脚可以暂时吊在猴子尾巴上。

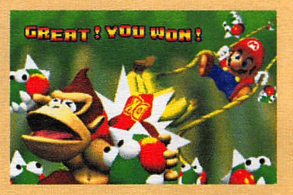
※6-6a：搭移动平台去右边，照提示的先在猴子尾巴上等一下，然后继续搭移动平台上去，到右边踩了蓝色按钮再接了礼包回来。从面具男的头上过去来到左边，取了黄礼包后搭移动平台下来拿钥匙开门。

※6-6b：向右走到激光槽处蹲下然后利用两道激光的停止间隙跳出去。炸开蓝礼包上方的方块，一个倒立跳下去接包正好高跳上来到右边，用高跳直接跳上去。跳弹簧，单杠回旋过尖刺，通过激光栅栏，用炸弹炸开挡路的方块，拿MM过关。

※6-mm提示：用开关控制MM在传送带上的移动方向。

带着MM们向右，顺便踩下黄按钮，MM到第二层的传送带时踩开关让MM向左，到第三层时再踩开关让MM向左。把MM引导到最左边跳下去。马里奥从右边下去，到黄色开关处踩开关，引导MM向右。顺路带上垃圾桶，将MM引导到右边的弹簧处。踩着MM将垃圾桶扔到上面。上梯子踩红色按钮，再引导MM跳弹簧，MM们用垃圾桶搭起来到包装箱。

※6-DK：引导DK扔出的炸弹沿着传送带落回DK身上就行了。从左边到右边，如果炸弹的方向不对就踩一下开关，上楼梯，从右边到左边，如果炸弹的方向不对就踩下开关，再下来，如此往复，DK很快就挂了。



马里奥收回了所有的MINI马里奥，大金刚看到自己袋子空了，恼羞成怒，绑架了嘲笑他的蘑菇仔。马里奥现在的任务是救出蘑菇仔。

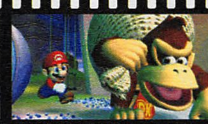


DONKEY KONG

先拿三种颜色的钥匙解救三个蘑菇仔，随后蘑菇仔们会送来对DK专用最终兵器：大木桶。用大木桶砸中KD3次就可以破关了。

大金刚被马里奥从高楼上打下去，正好砸在送MINI马里奥的车子上，MM们落了一地。大金刚这下乐了。又把MM们悉数收进袋子开溜。马里奥只好继续跟在后面追……PLUS关卡开启。



希望贵刊能多翻译一些游戏的剧情，及多介绍一些新的中文游戏。张宇；18；男；233000；安徽省蚌埠市水利设计院宿舍南院2号楼5楼9号；兴趣：玩游戏、看动漫画、《电软》 雪人：意见收到，我们会尽可能的满足大家的要求！



马里奥大人的PLUS关冒险

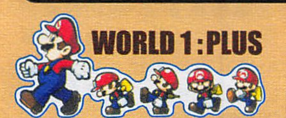
关卡介绍

PLUS关卡同样有六个世界，每个世界有7个小关，每个小关只有一个场景。前6个小关中你要先找到带有钥匙的MM，然后将它带到门前打开门锁。MM还是只能跳起垃圾桶那样的高度，而且受到攻击就会GAME OVER。不过可以帮助你接礼包。DK关就是一周目DK关的加强版。

PLUS关同样可以得到星星。



PLUS关冒险的流程攻略



●1.1+：把垃圾桶丢在红礼包下让MM去拿,踩下红色的按钮一起跳上去再踩下蓝色的。MARIO下来把敌人丢在针床上过去开门。

●1.2+：把垃圾桶丢在黄礼包的前面过去后踩下红色的按钮，再把垃圾桶丢在门前面。

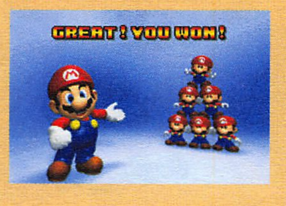
●1.3+：比较简单的一关,一起通过弹簧跳上去。

●1.4+：踩下黄色的按钮让MM下去踩着垃圾桶过去。

●1.5+：MM通过弹簧跳上传送带之后便迎刃而解。

●1.6+：先上楼过去启动MM,让其跳上弹簧过去，用倒立通过高空坠物处。

●1.DK+：拿起木桶踩上地板砸向大金刚，楼梯的颜色会随着大金刚按下的按钮而改变。





●2.1+：启动MM后一直前进蹲下躲过2只食人花的子弹之后一鼓作气的上去开门。

●2.2+：爬上绳子摘下水果攻击下方的犀牛。速度要快,让他碰到MM就完蛋了。

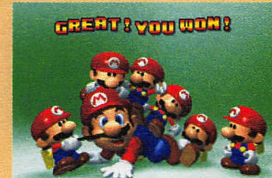
●2.3+：前进拿了蓝礼包后后空翻上去拿了红礼包。启动MM，让MM从上面走拿黄礼包，MAIRO带着木桶到左边，让MM下来后搭脚到门处。

●2.4+：通过绳子爬到最顶，避开飞鸟的攻击，向上爬时抓住2根绳子爬会快些。

●2.5+：上去后先踩蓝色的按钮，下去等敌人快过来时用水果干掉敌人。

●2.6+：启动MM拿了红礼包再通过弹簧上到顶层接黄礼包，到底层踩黄色的按钮。MM接蓝色的礼包等MM到地板上的时候踩下红色的按钮MOARIO到顶层。通过楼梯上到2层踩下蓝色的按钮开门。

●2.DK+：爬上绳子用水果攻击大金刚，要提防下面的针。





●3.1+：上去启动MM，让他踩上弹簧后踩下蓝色的按钮再踩下红色的，把MM困在里面。踩下黄色的按钮再将她带过来。

●3.2+：本关有点难度不能让MM被火烧到，自己也得注意。

●3.3+：也是富有挑战的关卡。等岩浆落下的时候再通过，跳上去后让MARIO跑着跳过去，中间不能有停歇，这样MM才能跟过去。

●3.4+：到左边沿铁链下去取得蓝色的礼包，启动MM，踩下红色的按钮让MM下去再踩蓝色的按钮，MM接到黄色的礼包。到左边让MM上来，下去前踩下蓝色的按钮把它困在右边，踩下红色按钮再沿铁链下去MM就会掉下去。

●3.5+：岩浆再次出现，抓

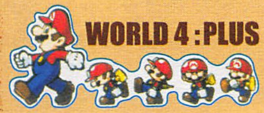


紧每分每秒向上跳，后空翻上去把木桶丢下去让MM跳上去开门。

●3.6+：先沿绳索上去，拿了黄色的礼包再一直前进去启动MM，把它带到铁连前，踩下蓝色按钮跳上后踩在MM上沿锁链上去踩红色的按钮。

●3.DK+：注意地板会消失，还要小心石头砸下来把MARIO压扁。





●4.1+：等大石头向上移动的时候再前进就OK了。

●4.2+：让MM踩在板上掉下来接红礼包，再沿红色楼梯上来踩下黄色的按钮，再把MM骗下去跳上去后踩下蓝色的按钮让MM接黄礼包。

●4.3+：一来就踩蓝色的启动MM，踩在针上跳上去看好时机定住幽灵。

●4.4+：可恶的幽灵再次出现，同样只有等面对它的时候才会停下。从上面走踩下蓝色的按钮让MM从悬板上去，再踩下红色的让MM落下去开门。

●4.5+:先不启动MM,踩下蓝色按钮让幽灵向前走到黄色的平台左边,踩下红色的按钮再上去启动MM,把它拉到右边。这时幽灵也会走到左边。踩下蓝按钮再等它快到MM前的时候踩下红按钮。

●4.6+：等石柱向上升的时候一鼓作气冲过去。让MM站在弹簧右边，MARIO跳上去引MM接蓝礼包之后再让它跳上去。等幽灵碰到红色地板右转的时候踩下蓝色按钮。

●4.DK+：拿起敌人站在针上砸向大金刚，要是被针扎到会挂掉的。



●5.1+：先把MM困在弹簧右边不让其跳过来。之后利用踩按钮的方式把敌人弄到针床上，再去接下面的蓝礼包。坐传送带回来踩下红按钮继续前进，当MM在红色的地板上的时候踩下蓝色的按钮，让它到2层接黄礼包。

●5.2+：上楼踩下按钮的同时利用弹力把上面的黄礼包接到。下去踩在传送带上下去接红礼包，再上去往左走踩转换开关，通过弹簧上去MARIO后空翻到顶层，再往右走MM也会跟过来，再踩转换开关，开门。

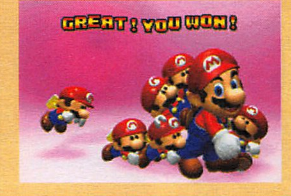
●5.3+：拿起炸弹把方块全炸掉，上面的2个需要踩了蓝色按钮后跳上去抛炸弹。引MM踩上蓝色的地板后踩红色的按钮，让它掉在红色的地板上。迅速前进踩下蓝色的按钮。

●5.4+：大炮的攻击令人作呕，要特别留意他的炮弹利用弹簧跳到上层。

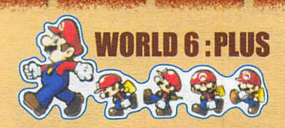
●5.5+：虽然有蝙蝠但并没什么大碍。启动MM后MARIO下楼跳向左边的传送带，引MM跟着下来之后，MARIO爬上绳子让MM下去（敌人并不会醒）。再引它去接黄礼包，趁这时把敌人引到右边。再跳上绳子让MM从右边落下，MARIO爬上绳子跳过去拿锤子迅速转头干掉敌人。

●5.6+：里面的方块让炸弹自己过去炸掉它，踩下蓝色的按钮回到起点踩黄色的按钮，MARIO从单杠过去，最好先用L+R观察观察地形。

●5.DK+：举起炸弹跳上传送带丢向大金刚，注意炸弹会把下面的方块炸了。



为了买到这一周岁的《掌机迷》，几乎进那店60多次了，连BOSS都烦了，没办法，谁叫我这么喜欢它。
胡国平；16；男；512300；广东省韶关市仁化县三板桥建设路106号；兴趣：画漫画、听音乐、玩掌机、看动画



●6.1+：启动MM，引导MM接了红礼包过后不踩按钮弹上去，把垃圾桶丢上来,通过弹簧把垃圾桶丢到门前踩下蓝色的按钮，让垃圾筒为MM铺路。

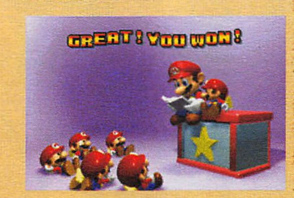
●6.2+：跳上单杠启动MM，倒立走带MM通过坠物处。

●6.3+：MARIO从上走抓住发条猴子的尾巴，等下面的开始往右回头的时候松手向前走。

●6.4+：等蓝色的激光消失后向前走，过传送带那要特别注意，下来举起敌人，踩下蓝色的按钮往下丢，再沿楼梯下去踩红色的按钮，踩着敌人前进。

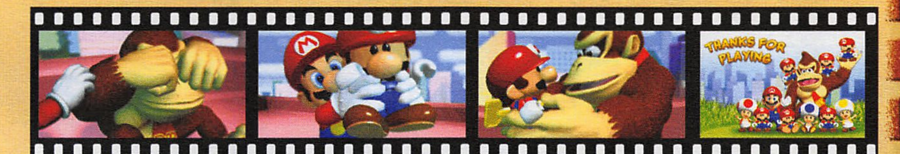
●6.5+：先到右边踩下蓝色的按钮，把MM困在里面。举起炸弹到左边往上炸。踩下转换按钮再举起炸弹丢到蓝色的方块上，等它快炸的时候踩下红色的按钮。再炸一次就可以去开门了。

●6.6+：启动MM后上去踩蓝色的按钮再踩红色的。再下去把垃圾桶丢上来再踩下蓝色的按钮。过来后把垃圾桶丢上传送带，传过来再踩转换机关，上去把垃圾桶丢到最上层的传送带，迅速踩下红色的按钮之后就等MM到门前了。



●6.DK+：和之前大体一样踩转换按纽让炸弹自己炸向大金刚，越到后面他按按纽的速度越来越快。

●DK+：传说中的大金刚机器人出现，捡起它砸下来的木箱砸向它的控制仓。



马里奥冒险的专家模式



一周目通关后出现EXPERT（专家）模式，进入专家模式的方法是在选择记录的时候按下让光标落在"EXPERT"上。

专家模式共有12个关卡，在一周目及PLUS关卡中每搜集9颗星星可以开启1个专家模式关卡，最后2个关卡需要把前面的10个都通过才可以开启。搜集到90个星星后，记录上会出现银色皇冠。当专家模式关卡全部完成后，记录上会出现金色皇冠。





GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.5.13
	类型：AVG	价格：5040日元	其他：——

文：【任天堂世界论坛·NW旅团】零式枪手 whocan

机动战士ガンダムSEED——一个打着高达大旗，在不停地炒作下沦为BANDAI近期摇钱树的作品！于是高达SEED的游戏也开始层出不穷了，虽然到现在为止没有一部以高达SEED作为卖点的游戏得到大家认可（从WSC的ACT机动战士ガンダムSEED开始，直到PS2的FTG机动战士ガンダムSEED和SLG的SD GUNDAM GGENERATION SEED以及GBA上的SD Gundam G Generation Advance几乎没有一部可以说是成功的）。所以这次BANDAI用WSC上机动战士ガンダム三部曲的系统又制作了这一款AVG类型的高达SEED游戏。因为WSC普及量的关系使我们对这种系统不熟悉，会感到十分新鲜，也就稍微增大了投入感，那就让我们一起重温那些SEED中出现过的精彩故事吧。

基本操作

按键	在大天使号中移动时/菜单	战斗时
十字键	项目的选择	机体的移动
A键	确定	使用雷达锁定敌方
B键	取消	攻击敌方(须先锁定敌方)
L键	不使用	武器切换(机体须有多种武器)
R键	不使用	开动加速器(用以快速逃避敌方的锁定)
START键	中断游戏(在CONTINUE读取)	调出菜单
SELECT键	不使用	发动狂战士模式，机体攻击力、速度上升(画面左边出现SEED标志)

战斗系统详解

战斗中按下START：	
マツプ（地图）	查看战局：蓝色表示我方，红色表示敌方；L，R切换可以查看机体HP/EN等资料
补给	回到大天使号上回复HP，EN；补给时战舰将无人防备，要小心使用
换装	为强袭（ストライク）高达更换装备（三种装备性能各异）
支援	给支援机体下达（如下）命令
	援护：援护机自己战斗 护卫：援护机守护在战舰附近 补给：援护机进入战舰补充HP/EN
通信	获得战斗信息
作战	本话作战内容
中断	结束游戏

关于机体能力

基拉驾驶机体有强袭（ストライク）高达与自由（フリ-ダム）高达;战斗中EN消耗量必须注意,消耗完敌机EN也算击破敌人。EN表示武器消耗EN量，AT表示武器威力。

关于提升人物能力

本作和以往的高达游戏不同，不是通过击落敌人获得一定经验来提升人物能力的，而是在过关后提交的战斗结果报告--以S、A、B、C 4个不同等级来提高人物能力值。

强袭（ストライク）高达

エ-ル*S（空战型）：HP2000 EN300	
ビ-ムライフル	EN 11 AT 375（光束莱福枪），射程：中，最大锁定敌人数：1个，命中率：一般
ビ-ムサ-ベル	EN 9 AT 483（光束剑），射程：近，最大锁定敌人数：多个，命中率：高
ABILITY	PS装甲

ラソチャ-*S（炮击型）：HP2000 EN300	
ガンランチャ-	EN 5 AT 326（加农炮），射程：中，最大锁定敌人数：3个，命中率：普通，
アグニ	EN 68 AT 721（重型热波炮），射程：远，最大锁定敌人数：多个，命中率：低，
ABILITY	PS装甲 3WAY

ソ-ド*S（剑战型）：	
B・ブ-メラン	EN 4 AT 433（电光回旋镖）射程：中，最大锁定敌人数：多个，命中率：一般
S・ゲベ-ル	EN 25 AT 521（电光斩舰刀）射程：近，最大锁定敌人数：多个，命中率：高
ABILITY	PS装甲

自由（フリ-ダム）高达

由于搭载N-Jammer Canceler，可以自动回复EN。	
ルプス	EN 35 AT 510(大功率光线来复枪)，射程:中，最大锁定敌人数:1个，命中率:一般
ラケルタ	EN 90 AT 780（电光刀），射程：近，最大锁定敌人数：多个，命中率：高
オ-ルレンジ	EN 180 AT 959（全镭射炮），射程：远，最大锁定敌人数：多个，命中率：低
ABILITY	PS装甲 NJC

不知全国有多少《黄金太阳》的FANS，你们是否期待着在《掌机迷》上看到它的攻略呢？那就请拿起你的笔吧。
贾鹏飞；18；男；710003；陕西省西安市第四十四中学高三4班；兴趣：收藏掌上游戏机

剧情攻略

CE 70(Cosmic Era宇宙纪元 70年)，血之情人节的悲剧直接导致地球和行星之间的紧张关系升级为武力冲突。谁都没有怀疑过，地球联合军会以数量上的优势获胜。但是，实际情况却与各方的预测背道而驰，眼看已持续了近11个月的战局依然僵持不下……

PHASE-01 偽りの平和(虚伪的和平)

地球联合军与扎夫特之间的战争持续了近一年，扎夫特为夺取地球联合军秘密开发的新武器而袭击中立殖民卫星。在殖民卫星居住的基拉意外的成为强袭高达的驾驶员。

【作战要点】

本话为新手上手部分，尽量快速击落敌人获得S级别评价。

【剧情选项】

这关基本是给玩家熟悉大天使号内部设施的：分支选择是选择和托尔（トール）一起帮忙找伤员或和塞依（サイ）一起帮忙找G(GUNDAM）的操作手册

◆トールたちと医务室へ

1、通路（出医务室过道就是）

2、食堂（大天使号左弦）→分支无重大影响,[厨房の方を探す]正解

3、展望デッキ（大天使号后方，以后常有情人来幽会哦）

◆サイたちとＭＳデッキへ

1、食堂

2、ブリッジ（舰桥，一般是母舰动向指示发出的地方）

3、舰长室（平时会有重要会议，当然也是舰长的房间，所以难免有私人物品）→[サイと一绪に机のまわりを调べる]正解；[カズイとダンボールを见てみる]糟糕，怎么找到玛琉舰长的内衣了…

◆第2次自由移动共5次

扎夫特为了夺取最后一架高达再次来袭。

胜利条件：击落米凯鲁（ミゲル）

失败条件：大天使号（アークエンジェル）被击落，基拉的ストライク被击落

作战要点：击落一架荆之后，米凯鲁加入战场。击落米凯鲁后本话完结。因此再击落米凯鲁之前多击落其他敌人而提高战斗报告的评价。米凯鲁击落后发生剧情，中立殖民卫星遭到破坏，大天使号顺利脱出。



PHASE-02 彷徨える新兵器(令人畏惧的新武器)

扎夫特军不消灭大天使号不甘心。而抢夺来的4架高达也开始投入实战。面对扎夫特军的追击，大天使号不得不选择逃亡。

【剧情选项】

アルテミスへ向かう（逃往阿鲁特米斯基地，原作剧情 ）

第1次自由移动共3次

第2次自由移动共1次

在通路会遇上联合兵，这时只能去医务室或舰长室才能躲过，而且都必须先选[もう少しまつ]，再选[今、行く！]才能躲过连合兵盘查。

在ＭＳデッキ遇上梅泽（マードック）：[人间の动作を教えられるから]正解；

然后去舰桥（ブリッジ）：发生福莱卡训练基拉事件,基拉必须在半小时内找个陪练的，只要在行动中两次找到同一人即可。

ブリッジ：カズイ(１回目)サイ（２回目）トール(３回目)

通路：カズイ（16：40）サイ（16：50）トール（17：00）

居住区；トール（16：40）トール（16：50)カズイ（17：00）

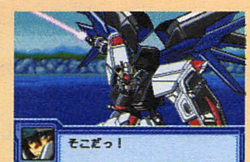
食堂：トール(16：40)カズイ（16：50）サイ（17；00）
医务室：サイ（16：40）トール（16：50）カズイ（17：00）
展望デッキ；サイ(1回目)カズイ(2回目)サイ(3回目)
◆月へ向かう（逃往月球基地）
第1次自由移动共3次
第2次自由移动
去舰长室，通路，食堂，居住区，医务室这几个地方就可以过关，新的战斗开始。

胜利条件：击落依扎克的决斗高达（デュエルガンダム）
失败条件：大天使号被击落，基拉被击落
作战要点:击落一架荆之后其他决斗,暴风,讯雷便会登场,实力强劲。击落依扎克(デュエルガンダム)后发生剧情,基拉启动SEED基因将依扎克击伤。同时也救获扎夫特的歌后拉克丝。



PHASE-03 消えていく光(渐逝的光)

【剧情选项】
◆一绪になって盗み闻き 和塞，托鲁一起偷听拉克丝和舰长等人的谈话。
◆やっぱりやめる
直接进入自由行动
第1次自由移动共2次
第2次自由移动后
众人为谁去给拉克丝送饭而争执:[やっぱりフレイが持っていくべき]原作剧情,众人的争吵引来了拉克丝；汗，居然都没人看守俘虏…[ミリアリアが持っていけば？]居然叫米蕾利亚（ミリアリア）送…真是失礼啊！[仆が持っていくよ]基拉自己去，因为他也是协调人嘛…



第3次自由移动（剧情交代）
自由移动时（共4次）
MSデッキ会遇到梅泽（マードック），帮他找"丢失"的工具…
问题[マードックから借りたのは？]→福莱卡大尉
然后去食堂，问题[拾ったのは？]→舰长
再去舰长室，问题[MSデッキへ持っていくように言われたのは]→ノイマン军曹
最后去舰桥（ブリッジ），[食堂であったのは]→メカニック
原来搞了半天东西就在梅泽手里，汗，这个老糊涂。就在大天使号将与地球联合军先遣部队汇合时，遭遇扎夫特军攻击。

胜利条件：击落圣盾高达、暴风高达、决斗高达、迅雷高达中任意3架
失败条件：大天使号被击落，基拉被击落
作战要点：击落几架荆后阿斯兰小队登场，其中暴风高达会躲在远处放冷枪，需要注意。作战时不要远离大天使号。恶战完结后发生剧情，地球联合军遭全灭，其中芙蕾父亲遇害。大天使号只得以拉克丝作为挡箭牌仓皇逃离。

PHASE-04 宇宙に降る星(降临宇宙的星辰)

大天使号正式与第八舰队汇合，由于实力悬殊，第八舰队惨遭全灭,大天使号向地球进发。



胜利条件：保护大天使号顺利降下

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落
作战要点：轻松击落4架荆后暴风高达，决斗高达，迅雷高达登场。只要保护大天使号安全降落即可。

PHASE-5 砂尘の果て(沙漠的尽头)

降落至地球的大天使号又遭遇扎夫特军的攻击，基拉再次出发。击落5架パケゥ过关。发生卡嘉丽与基拉合作全灭敌人剧情。第1次自由移动共3次。

【剧情选项】

卡嘉丽和巴尔菲卢特（バルトフェルド）为土耳其烤肉该放什么配料而争执时。

◆チリソ-スをかける

和卡嘉丽品位一样，放辣椒酱

◆ヨ-グルトソ-スをかける

常识哦，吃烤肉当然加乳酸酪酱了

◆そのまま见てる

原作剧情，2人把基拉的食物搞得一塌糊涂，根本没法吃了…



第2次自由移动共2次

在通路娜塔露训斥芙蕾，于是众人决定戏弄娜塔露一下，于是对她的弱点展开调查。

按MSデッキ→通路→舰长室→食堂顺序就能完成事件！

在MSデッキ福莱卡会帮助基拉训练体力，能得到一张CG！

按MSデッキ→展望デッキ→MSデッキ就能完成事件，在训练时记得去舰长室影响以后CG取得！

沙漠之虎再次来袭。

胜利条件：击落沙漠之虎

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落

作战要点：バクゥ移动规律简单，可以不用理会，直击暴风高达与决斗高达。再击落沙漠之虎后发生剧情。多击落バクゥ以便提高作战报告评价等级。

PHASE-06 二人だけの战争(二人间的战争)

大天使号向地球联合军总部阿拉斯加进发，在与扎夫特军交战卡嘉丽意外的坠落到无人小岛和阿斯兰相遇。自由移动共3次。

二人各自回到阵营后大天使号遭到扎夫特军阿斯兰小队的追击。



胜利条件：敌全灭或大天使号到达指定区域

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落

作战要点：本话主要是保护大天使号，不要太远离大天使号，把敌人击退后发生遭重创的大天使号驶向中立国奥布的剧情。

【关后剧情选项】

关后的重大分支：选[领海に突入する]→进入奥布躲避，原作剧情且有众多事件；选[转进してこの场を离脱]→在奥布附近的一个无人岛躲避，IF假想剧情且会错过很多事件（所以不推荐）！

PHASE-07 南の岛で(在南部之岛)

进入奥布后大天使号得到了中立国奥布的援助。而不知大天使号去向的阿斯兰小队决定秘密潜入奥布国追查大天使号的行踪。

领海に突入する（在奥布躲避）

第1次自由移动共3次

在医务室会遇上娜塔露发现她伤了手，福莱卡又说不见了上衣。于是好奇的基拉和伙伴组成少年侦探团展开调查…

按通路:カズイ→居住区:ミリアリア→MSデッキ:マ-ドック[フラガの手元]正解→最后到食堂的顺序，最后向福莱卡了解情况，原来是娜塔露偷偷帮福莱卡补衣服弄伤了手，原来娜塔露对福莱卡…。

第2次自由移动共2次

如果第5关训练时有发生借毛巾事件,现在去通路会想起要归还毛巾→舰长室找人未果→展望デッキ:ト-ル→然后找MSデッキ:フラガ和食堂：カズイ询问→最后在展望デッキ:ト-ル终于发现玛琉舰长也在锻炼，还有经典的乳摇画面(恶寒啊),得到CG一张。

◆トリィ－を追う

雪人大哥我已经写了七封信了，可是每一次边角栏中都没有我的名字，希望您能让我上一次，我会以万元相报。仇奇；17；男；101300；北京市顺义区后沙峪镇燕王庄村
雪人：你要说话算数啊，因为俺准备用这笔钱成立“《掌机迷》奖学金”啊！

和阿斯兰戏剧性的见面，得知阿斯兰他们的部队已潜入奥布。

◆トリィ–を追わない

M1机体搬入完成，此关福莱卡可用M1アストレイ机体作为援护登场。

第3次自由移动共3次

在キラの私室遇见卡嘉丽，两人到食堂谈话，谁知灯光一黑…居然有色狼乘机占便宜，一定要彻查。

按食堂→通路→医务室→居住区→ブリッジ→展望デッキ→食堂的顺序完成事件，大家猜猜他会是谁?

在食堂，遇上托鲁,米蕾利亚,诺曼在谈论娜塔露,这次基拉和伙伴决定做一次红娘…

在通路选[谁だよも～!]；在ブリッジ选[あ、ほんとだ]；在医务室选[ミリアリアを起こす];在展望デッキ选[冷静沈着の人]

虽然基拉等人创造了几次不错的机会，但最终诺曼的告白还是被娜塔露拒绝了。谁叫诺曼军衔比娜塔露低呢（诺曼是军曹，娜塔露是中尉），何况娜塔露还暗恋福莱卡（他可是大尉哦）呢，哈哈!

转进してこの场を离脱(在无人岛躲避)，自由移动共3次。

在MSデッキ遇上梅泽（マ–ドック），他要基拉为ストライク做整备→キラの私室→最后到MSデッキ报告工作完成。

当阿斯兰与基拉戏剧性的见面后，阿斯兰确认了大天使号在奥布国，于是在通向阿拉斯加的海域撒网拦截大天使号。

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落

胜利条件：击落迅雷或者重伤圣盾之后，再击落圣盾

作战要点：可以完全不用理会暴风高达与决斗高达，直接全力进攻圣盾高达，或者在迅雷高达显形时一口气击落他。击落迅雷或者重伤圣盾后发生尼哥鲁为救阿斯兰惨死在基拉手下，而驾驶空中霸王支援基拉的托鲁也被阿斯兰击落。此时需要击落圣盾高达。艰难的战胜阿斯兰后发生圣盾高达缠住强袭高达进行自爆,以求同归于尽的剧情。



PHASE-08 舞い降りる剑(挥舞的剑)

战斗结束后阿斯兰获救并因为击破强袭高达立下战功转属到扎夫特特务部队，暴风高达驾驶者迪亚卡不幸被俘虏与大天使号一同前往阿拉斯加。另一方面基拉获得扎夫特秘密开发的自由（フリ–ダム）高达后返回阿拉斯加，拯救面临"独眼巨人"自爆系统和扎夫特大军围攻双重危机的大天使号。

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落

胜利条件：保护大天使号顺利脱出。



作战要点：自由高达粉末登场了。自由高达搭载了NJC（N–Jammer Canceler），战斗中可以自动回复EN，必要时也可以回大天使号回复EN。轻松击落5架荆后依扎克驾驶决斗高达前来参战。快速击落5架荆后抓紧时间击落决斗高达,提高作战报告评价等级。基拉的即时出现使得大天使顺利脱出。

PHASE-09 晓の宇宙へ(朝向黎明的宇宙)

由于地球联合军使用"独眼巨人"自爆系统使得双方战斗陷入白热化。地球联合军不惜一切代价准备吞并各中立国与扎夫特对抗到底。而脱离地球联合军的大天使号决定维护奥布国的中立国立场而向地球联合军宣战。

失败条件：基拉被击落，3架机体突破奥布防线。

胜利条件：击落10架敌机

作战要点：此时我方支援机体增加到4架，其中驾驶强袭高达的佛兰卡实力稍强。敌方嗑药的地球三小强也登场了，他们只不过出来做做样子，主要任务还是防守住最右边的奥布基地，上下迂回消灭ダガ–，多多利用ミ–ティア进行大面积扫荡，同时也要注意EN的消耗。击落10架强袭短剑（ダガ–）后，阿斯兰驾驶正义高达（ジャスティス）友情援助，地球联合军撤退。

第1次自由移动共3次。

第2次自由移动共3次

去食堂可以得到CG––小さな追悼式

去MSデッキ遇到福莱卡和艾立嘉在谈论ドラグ–ンシステム，准备改进强袭（ストライク）的武器系统，改装为搭载福莱卡擅长的线控式炮筒→以后发生剧情

进入本话下半部分，地球联合军再次来袭，而现在支援机体只有阿斯兰一人。

失败条件：大天使号被破坏，基拉被击落

胜利条件:保护大天使号顺利升空，或全灭敌人。

我发现VOL.11会相对较厚一点，反而一周年的生日却更“扁”，希望“要厚就一直厚，要‘扁’就别厚”。
广东：陈轩　　雪人：那是因为12期使用了铜版纸的缘故啊!

作战要点:比起上半话要简单的多。对付地球三小强尽量使用电光刀加上阿斯兰的援护攻击。抓紧时间击落他们,提高作战报告等级。大天使号顺利升空后,奥布不愿臣服于地球联合军,选择了自我毁灭。

PHASE-10 立ちはだかるもの(阻挡者)

拉克丝与奇迹生还的沙漠之虎乘坐永恒号加入我方阵营，而在阿拉斯加转属的娜塔鲁却成为了地球联合军主天使号的舰长与我方对立，实在是命运弄人啊。

自由移动共3次

去舰桥遇见阿斯兰在为给卡嘉丽礼物而费心,于是2人一起向其他人讨教送怎么样的礼物:去舰长室遇见マリュ-(优しさ)，去食堂遇见ミリアリア(カワイイ)，去居住区遇见サイ(思いを传える)→最后回キラの私室，迪亚哥也跑来献计献策→得到CG--カガリへのプレゼント。

第5关剧情时选[そのまま见てる]→现在去食堂会再次发生卡嘉丽和巴尔菲卢特为土耳其烤肉该放什么配料而争执，这次你决定该放什么了吗？到底乳酸酪酱[ヨ-グルト派]还是辣椒酱[チリソ-ス派]？事件后得到CG--ケバブ论争第2ラウンド。

第9关第2次自由行动时去过ＭＳデッキ→现在去ＭＳデッキ，ストライク被改装成有线式炮筒式样强袭[ガンバレル・S[ストライク]]。

在医务室见过巴尔菲卢特→移动回数第3次时去舰桥→アストレイR和アストレイB到达，此关2台异端高达就可选为援护机体，2台机体攻击力都极高！这明显是在为机动战士ガンダムSEED アストレイ（SEED的外传）做广告嘛。



胜利条件：敌全灭
失败条件：大天使号被击落，基拉被击落
作战要点：支援机体又增加了，毫无疑问，异端高达武器威力惊人。至于选红色近战型还是蓝色支援型就看玩家喜好了！就算选择一个MM一起作战也不错呢。(笑)在对于地球三小强时还是使用电光刀，流星系统命中率不高。敌全灭后发生主天使号败退剧情。

PHASE-11 螺旋の邂逅(曲折的邂逅)

克鲁泽把基拉与佛兰卡引进了废弃的殖民卫星，使他们了解到了各自的身世。紧接着我方遭遇地球联合军和扎夫特军的双重攻击。一场大战就此展开。

失败条件:大天使号被击落，基拉被击落
胜利条件:击退カラミティガンダム，レイダ-ガンダム，フォビドゥンガンダム其中任意2架
作战要点：还是跟上一话一样，对付地球三小强还是使用电光刀。启动SEED基因后，就算使用流星系统进行攻击，命中率也很高。击退地球三小强后发生剧情，在阿拉斯加转属时被克鲁泽俘虏的芙蕾又一次被地球联合军劫夺，基拉想要深入敌军救出她却被阿斯兰阻止。遭到地球联合军和扎夫特军两面夹击的大天使号，永恒号，草稚号终于突破重围…

PHASE-12 终末の光(最后的光芒)

地球联合军最后决定使用核弹攻击扎夫特殖民卫星。扎夫特本土面临毁灭性的打击。为了早日停战，大天使号挺身而出，前往制止。

失败条件：大天使号被击落，基拉被击落
胜利条件：保护扎夫特殖民卫星不被核弹攻击，消灭カラミティガンダム，レイダ-ガンダム，フォビドゥンガンダム
作战要点：利用流星系统拦截飞向扎夫特殖民卫星的核弹，一般可以做到一击全灭，然后选好位置等待下一拨攻击。拦截下15颗核弹后发生剧情，扎夫特军向地球联合军发射"创世之光"，地球联合军损失大量兵力无法继续坚持作战，派出的三小强也被我方击破。主天使号发出最后一击射向重创的大天使号，佛兰卡牺牲自己为大天使号挡住这致命一击--不愧是"化不可能为可能"的男人（当然只要玩家在此关全灭地球联合军，佛兰卡和娜塔鲁还是可以让他们不死的）。接下来就是最终战了。没有支援机。基拉独自一人面对最后的敌人克鲁泽，攻击克鲁泽一次后发生芙蕾乘坐的救生艇遭克鲁泽毒手剧情。克鲁泽驾驶的神意高达

我写这封信的时候，是在刚看完你们《掌机迷》VOL.12光碟，并且在父母不在家的情况下写的。有可能父母会突然间回来，给我来个秒杀，使我措手不及，一命呜呼。是不是很刺激？If you say："yes"！你也来试试？！天津；张川

(プロヴィデンスガンダム)实力强劲，其浮游炮攻击范围大威力强，被其锁定时应该加速离开其攻击范围。启动SEED基因一阵猛攻后最后的敌人也被击破。FIND THE WAY响起后，慢慢欣赏大结局吧。

通关后追加スペシャルモード和ライブラリー

スペシャルモード：可使用アスラン（阿斯兰），ニコル（尼可鲁）等6人
ライブラリー：通关后观看所收集到的CG图片，共10张。

スペシャルモード

アスラン
PHASE－11 螺旋の邂逅
击破３台G（GUNDAM）
要点：正义的流星系统（ミ－ティア）消耗EN过多，来不及快速恢复且命中率不高，建议用电光刀（ラケルタ）过关

ニコル（次级难度，EN太少）
PHASE－02 さまよえる新兵器
击破大天使号(ア－クエンジェル)
要点：迅雷的武器只有1个且EN少,必须保持每次攻击成功率，还要兼顾敌机被击中后反弹的位置，不能使大天使号逃脱。

クロト
PHASE－09 暁の宇宙へ
要点：消灭アストレイ队（M1队)--ジュリ，マユラ，アサギ；只要注意不被围攻,基本胜券在握

シャニ
PHASE－11 螺旋の邂逅
击破大天使号(ア－クエンジェル)
要点：强攻大天使号，轻松击破，注意回避围攻

オルガ
PHASE－12 终末の光
击破自由（フリ－ダム）高达
要点：远程狙杀，轻而易举

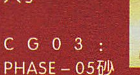
福莱卡（难度最高，机体攻击防御力太小）
PHASE－12 终末の光
击破神意高达（プロヴィデンスの）
要点：基本上被神意攻击到3次就GAME OVER，此关已超出技术指导范畴，拿出你[ＳＥＥＤを持つ者]的能力，全力一战吧！

ライブラリー：全CG入手条件

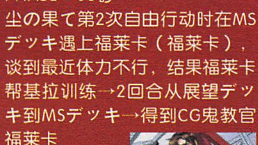


CG01：PHASE－01伪りの平和 自动入手

CG02：PHASE－04宇宙（そら）に降る星 自动入手



CG03：PHASE－05砂尘の果て第2次自由行动时在MSデッキ遇上福莱卡（福莱卡），谈到最近体力不行，结果福莱卡帮基拉训练→2回合从展望デッキ到MSデッキ→得到CG鬼教官福莱卡



CG04：PHASE－05 沙尘の果て福莱卡帮基拉训练→去舰长室玛琉（マリュ－）借给基拉毛巾；然后PHASE－06 二人だけの战争选[领海に突入する]→进入奥布躲避:PHASE－07 南の岛で第2次自由行动时去通路会想起要归还毛巾→舰长室找人未果→展望デッキ:ト－ル→然后找ＭＳデッキ:福莱卡，食堂：カズイ询问→展望デッキ:ト－ル终于发现玛琉舰长也在锻炼，还有经典的乳摇画面（恶寒啊），最后得到CGマリュ－のトレ－ニング



CG05：PHASE－08舞い降りる剑 自动入手

CG06:PHASE－09 暁の宇宙（そら）へ第2次自由行动时去食堂得到CG小さな追悼式



CG07：PHASE－12终末の光 自动入手

CG08：PHASE－05砂尘の果て剧情时选[そのまま见てる]；PHASE－10立ちはだかるもの去食堂发生第2次为土耳其烤肉该放什么配料而争执，这次你决定该放什么了吗？乳酸酪酱[ヨ－グルト派]还是辣椒酱[チリソ－ス派]？最后得到CGケバブ论争第2ラウンド





CG09：PHASE－10立ちはだかるもの去ブリッジ遇见アスラン→去舰长室遇见マリュ－(优しさ)；去食堂遇见ミリアリア(カワイイ)；去居住区遇见サイ(思いを伝える)→最后回キラの私室，得到CGカガリへのプレゼント



CG10：PHASE－13终わらない明日へ 自动入手

《牧场物语》的心得，先不管内容如何，作者十个月只玩一款游戏的精神十分让人钦佩，但还比不过我——一年玩一款游戏，献丑了。其实我是因为经济原因。 广东：Phoenix

GBA版钢铁帝国作为HOT·B公司在1992年家用机上发售的一款名作射击游戏的移植版本，本作无疑是近期掌机STG游戏中最为关注的焦点。游戏的系统、操作以及得分过关等方式都与家用机基本相同，可以说是一部完美的移植作品。但由于移植的缘故，此次游戏的难度也变得越加变态（原作的难度相当高）。

文：C.A.B.



GBA	厂商：STAR · FISH	发售日：2004.4.30	
	类型：STG	价格：5040日元	其他：——

系统指南篇

默认情况下：A键-向前方射击
B键-向后方射击
L/R键-使用炸弹全屏轰炸
游戏中的各种道具见右表：

道具	说明
道具1：	VITAL回复。
道具2：	钱（300分），分数累积20万后奖命。
道具3：	武器类型（图为1号武器）。
道具4：	提升EX,EX满后可使LV上升1级,最高为7级。
道具5：	全屏炸弹。

BOSS战指南篇

GBA版的钢铁帝国同样拥有7大关卡，下面就各关关底的BOSS战来详细讲解一下其攻破的方法。



STAGE-1：列车

此部列车最后一节车厢有3种攻击方式：向玩家发射的圆形子弹；向后射出的导弹以及向天空发出的锥形子弹。虽说有3种杂弹同时攻击玩家，但真正能起到作用的就只有圆形子弹，锥弹的发射轨迹不会变化，看准时机移动即可，而导弹则可以用战机的火力消灭。第2、3节车厢都只会发射导弹，不用在意。最后的列车头部所放出的两种散花弹的空隙很大，稍加用心就可以了。



STAGE-2：巨型坦克

在抵达本关BOSS要通过一条漫长的隧道，战机移动速度快，障碍多是个难点。坦克车的上部有两门炮及两个6管型机枪，机枪会根据玩家移动而发射子弹，大炮则不会改变发射角度，但要考虑BOSS在版面中的移动位置。干掉它的机枪后坦克前方会伸出管道且射出霰弹，但轨迹一样不会变化。把管道消灭后BOSS的要害——火山喷发口将会出现，喷发前会有一声鸣响。





管道中的子弹发射口在图中位置，子弹的轨迹是不变的。

BOSS在最后一刻会弹跳至空中并且放出空隙较大的乱弹但躲避时间极少，要注意了。

STAGE-3：空中要塞

本关BOSS HP不多，难度也不高，是比较轻松的一关。开始先将要塞顶部的房间破坏，之后来到BOSS正前方，攻击两扇上下交替开启的战机仓门。之后移动到要塞的腹部，一些边缘的小炮可以干掉但要当心敌人的火炮，最后把上方的防火墙破坏就能看见此BOSS的要害了。那个蓝色的球状物体会以一定的时间规律伸出（两边都有可能会伸出）且射出子弹，但只要掌握好时间差，攻击到它不是件难事。





蓝色小头的火力

为什么《PG》的众小编都特别的胖，可见小编们个个都好吃懒做。除了飞月MM，不是我说！
福州：EVANGELION　雪人：冤枉啊，之所以会发胖，那是因为经常坐在电脑前工作，缺乏锻炼导致的啊！

非常集中，靠闪避不行，只有找寻时间差的规律了。



STAGE-4：潜水艇

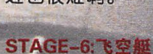
水上的关卡障碍较少，躲避的空间大是个相对有利的优势。BOSS起先会发射一些导弹，如果没击毁这些导弹，过一会就会从版面上方坠落，此时就难于躲避了，所以在导弹发射的瞬间对着导弹攻击。之后潜水艇会不断地潜入水中再次浮出水面，每次浮出水面后会对玩家进行一轮攻击，建议不要在它出现时靠近它。把BOSS的前后4个弱点攻破后就将露出要害，而此时潜水艇也会飞到空中（汗），其霰花弹的数量爆多再加上空中的导弹袭击，闪躲、攻击时要注意与它保持一定距离才行啊。



潜水艇居然还会飞在空中进行攻击，这也太夸张了吧。

STAGE-5：

本关BOSS和第3关BOSS基本一样，只是在一些地方有所改变。第一个要塞的要害部位也就是那个蓝色的头每次伸出后会连续攻击两次，这点要注意一下。之后的那艘要塞在右前方有飞盘弹射，对准飞盘移动并攻击即可放心(最好待在版面最右边)。之前的顶部堡垒HP较高，不行就使用B吧。最后蓝头会在每次伸出后攻击两次，但与之前不同的是：这两次攻击所放出的子弹是不一样的，而且在边缘还有雷电攻击，想靠近也很难啊。



STAGE-6:飞空艇





过了第5关后将会直接进入第6和第7关，作为本作中最后的两关，其困难程度相当高。第6关的版面是在山脉中进行的，版面的空间小成为了这关的特点。中BOSS的列车与第1关基本相同，只是攻击火力要密一些。最后隧道地段的BOSS HP特高，起先的火力较弱，上下的几门小炮会以直线或是斜线射出子弹，建议一开始不要太靠近BOSS也不要在它的正前方攻击。等到BOSS的HP到一定值后就会在攻击时左右移动还会附加直线导弹，特别是从右往左移的过程中会发射散花弹且发射频率快是个难点。

STAGE-7：战斗卫星。

此最终BOSS简直是BT至极！开始的1种形态只有3层盔甲保护，击破一层盔甲后就会改变颜色，从蓝-黄-红依次改变。把它的外壳击爆后内部机体便会出现，其形态变化超过5种，这里就具体来说说它的3种最终形态的攻击躲闪方法：形态一，当卫星后方两侧机器移动时就预告玩家将要发射子弹了。子弹的轨迹是固定的但随着卫星的移动也会发生变化，所以要以卫星为参照物上下躲避，不能光看子弹来躲（因为子弹的数量太多而且速度很快）。形态二，最后第2种形态所发射的火球威力巨大面积也大，要躲闪这样的攻击有一种简单的方法，只要看准中间的一排火球然后上下稍稍移动即可，不要移动得幅度过大，容易受伤。形态三，FINAL状态的BOSS像疯了一样同时会使用3种武器进行攻击——跟踪导弹、子弹以及电球。跟踪导弹的移动速度慢容易被玩家击爆，所以首先要考虑袭击飞来的跟踪弹之后再考虑躲闪子弹，而哪些讨厌的电球攻击范围特别大，在发射前有一小段让玩家闪躲的时间，要珍惜这点时间尽快闪开！就这样循环躲闪攻击就可以把BOSS干掉了，汗啊！







完成了全部任务后看看结局吧，画面还不错哦。





最强忍者大集结2

GBA	厂商：TOMY		发售日：2004/04/29
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：通讯线

文：冰点工作室-キルア

《火影忍者》再次以ACT的形式登上了GBA的平台，本作是继去年TOMY发售的《NARUTO 忍术全开！最强忍者大集结》的续作。本作的大部分剧情来自于动漫作品《火影忍者NARUTO》中从中忍考试开始一直到"木の叶溃し"计划崩溃为止，游戏的后期有一些原创剧情。本作在画面、系统等游戏的整体素质上有了一定的提高，不过操作虽然简单，却略显生硬；单音的BGM不得不让人关掉声音。本作加上隐藏角色一共可以使用四名角色进行游戏，并且可以进行2-4人的联机游戏哦！

游戏基本操作

按键	操作
A/A×2	跳跃/二段跳跃
B/B连打	普通攻击/5连弹
L	更换角色
R	防御
R+B	使用卷轴发动援助攻击
↑+A	使用瞬闪之术向上移动
↓+A	使用瞬闪之术绕到敌人背后
→→+B	重击
↑+B	吹飞攻击
SELECT	更换卷轴

在游戏的进行中，往往会在敌人身上掉落加血药、忍具等物品。大家需要注意一下，加血药尽量换出需要加血的角色来吃。还有，忍具对杂兵的攻击力较大，所以大家可以用强力忍具来对付高级杂兵（如大胖子忍者等），这样可以更节省时间。

游戏中提示的含义

出てくるてきを全部たおせ!!

↑要把出现的所有敌人消灭干净才能继续前进。

タイムリミットステージ!! 時間内にたどりつけ ←要在规定时间内到达场景终点。

→接下来不可以更换角色了。 ここではキャラ切り替えができません

有人问过雪人到了夏天怎么办，雪人回答躲到冰箱中。但是否想过停电怎么办呢？今年夏天停电会很普遍的哦，呵呵呵……千万别逃到爱斯基摩去避暑，那我们写信的邮电会很费的呀！浙江杭州：傅力

✚Aボタン
上しゅんかん移動を
うまくつかえ!

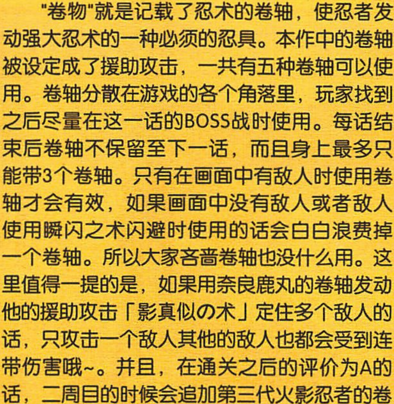
←要灵活地运用↑+A来进行瞬间移动进行过关。

次のステージはキャラクター
1人で進んでいきます。
そうさするキャラクターを
選んでください。

←这句话是在最终话出现的，意思是接下来只能选择一人进行游戏，请选择人物。

卷物

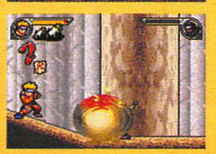






"卷物"就是记载了忍术的卷轴，使忍者发动强大忍术的一种必须的忍具。本作中的卷轴被设定成了援助攻击，一共有五种卷轴可以使用。卷轴分散在游戏的各个角落里，玩家找到之后尽量在这一话的BOSS战时使用。每话结束后卷轴不保留至下一话，而且身上最多只能带3个卷轴。只有在画面中有敌人时使用卷轴才会有效，如果画面中没有敌人或者敌人使用瞬闪之术闪避时使用的话会白白浪费掉一个卷轴。所以大家吝啬卷轴也没什么用。这里值得一提的是，如果用奈良鹿丸的卷轴发动他的援助攻击「影真似の术」定住多个敌人的话，只攻击一个敌人其他的敌人也都会受到连带伤害哦~。并且，在通关之后的评价为A的话，二周目的时候会追加第三代火影忍者的卷轴哦，什么威力大家自己去试试吧！





连弹





"连弹"就是连击的意思。每名角色都可以使用普通攻击、忍术或者卷轴进行连击。普通攻击的话，只要在攻击之后不跑动且不被敌人攻击，连击就会继续下去。最强的连击就是**サクラ**在发动「うちになる**サクラ**」之后，先攻击一下对方，等到对方快要落地的时候马上接着来，然后在快要落地的时候再接着来……发挥好了可以连到52～54下。再有就是**サクラ**的"99连弹"了，在最终话打我爱罗的球形体（也是我爱罗的绝对防御）的时候，同样发动「内になる**サクラ**」，然后对着我爱罗一直按B，发挥好了就可以打出"99连弹"！不过连击不会增加评价度，只能满足一下私人欲望。

角色&招数

本作中主角为**ナルト**、**サスケ**、**サクラ**三人。在通关一次之后，二周目时会追加隐藏人物リ-。每个角色都有三种忍术，分别通过↑↑+B、↑↓+B和↓↓+B发动。由于本作中没有**チャクラ**（忍者使用忍术是需要的能量，类似于MP）的设定，所以发动忍术的时候只有消耗体力了，请大家不要乱用忍术哦。



うずまき　ナルト

原作中是被第四代火影忍者为了拯救整个「木の叶」把魔兽「九尾」封印在了还是个婴儿的**ナルト**身上。从此，**ナルト**的童年是在全村人的冷眼下度过的。游戏中**ナルト**的攻击力很高，同时体力也不俗，缺陷是机动性和灵活度比较差。在对杂兵和机动性较差的BOSS时，绝对可发挥其优势；在赶时间或者对机动性较强的敌人时还是换**サクラ**或者**リイ**吧。所有忍术中，只有**ナルト**的「口寄せの术」是全屏攻击。

忍法　お色气の术（↑↑+B）



ナルト通过变身术自创的忍术,中文译名：色诱术。变身成美女来迷惑对手,原作中大人们都不是这招的对手,就连最强忍者——第三代火影忍者都鼻血狂喷。游戏中此忍术的作用是使画面中的杂兵僵直一段时间,在此制造攻击机会。但对BOSS是没用的，所以此忍术在游戏中不怎么实用。

忍法　口寄せの术（↑↓+B）



这忍术是先要与某动物结下血的契约，然后在需要的时候通过自己的血来召唤它出来。原作中**ナルト**通过传说中三忍之一的自来也与蛤蟆一族结下了契约，学会了这忍术。但是没想到**ナルト**召唤出来的竟是连自来也都拿它没办法的大蛤蟆文太。不过由于修行不足，经常会出现失误，召唤出来小蝌蚪。恰恰这点在游戏中也有体现，不过一旦成功，就是很有效的全屏攻击。对群体杂兵绝对无敌，对BOSS效果不大。

ナルト连弹（↓↓+B）



在原作中，此忍术是**ナルト**在看了**サスケ**的「狮子连弹」之后自创的体术，而**サスケ**的「狮子连弹」也是他通过「写轮眼」在看了**リ－**的体术「表连华」之后领悟到的。在游戏中，此技可以说得上是**ナルト**最实用的忍术了。只是发动时必须离敌人很近，要是攻击落空，还会给自己造成一段僵持时间，容易被攻击。

宇智波 佐助

名门宇智波一族的后裔。由于**サスケ**的哥哥**イタチ**当年屠杀了整个宇智波一族（包括自己的父母、邻居等），只放过了**サスケ**（**イタチ**说**サスケ**没有杀的价值）。从此，**サスケ**开始准备向自己的亲哥哥复仇，并发誓一定要亲手杀死自己的哥哥**イタチ**。为了这一个目的，他活了下来。能力最平均的一个角色，没有什么缺陷的角色（也可说成是没有一点长处），在各个方面都有不俗的表现。特别是忍术，都比较实用。

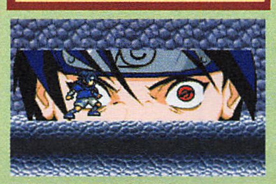
狮子连弹（↑↑+B）



在中忍考试第二关开始之前，**リ－**和**サスケ**决斗的时候，**リ－**使出了体术「表连华」，被**サスケ**用「写轮眼」洞穿。后经**サスケ**自己领悟，自创了此体术。后来又被**ナルト**学去，改良成了「**うずまき ナルト**连弹」。此技在游戏中也很实用，比起**ナルト**的「**うずまき ナルト**连弹」攻击力要小一点，不过攻击范围很广。只要是敌人站在面前就可以打中。

不知不觉，《掌机迷》已陪我走过了一年。在这一年中，有过欢笑，有过忧愁，有过等待……《掌机迷》和GBA是我喜欢的两样东西。无奈我的GBA被老爸没收了（因为快高考了）。所以只剩下《掌机迷》陪伴我无聊的高三生活。在这里我要说一句："谢谢"！，

写轮眼（↑↓+B）



名门宇智波一族特有的血继限界，与日向家的「白眼」各有所长。并非刚出生就可以使用，要经过很长时间的修行，「写轮眼」的血继限界才会慢慢觉醒。**サスケ**的哥哥**イタチ**在8岁时就能使用「写轮眼」了。而**サスケ**则是在已经当上下忍在执行任务的时候觉醒的。「写轮眼」可以破解一切「忍术」、「体术」和「幻术」。游戏中此技的用途是减慢画面中所有敌人的行动速度，BOSS也算在内。比**ナルト**的较实用。

千岛（↓↓+B）



カカシ教给**サスケ**的忍术，又名「雷切」。是被称为「Copy忍者**カカシ**」唯一自创的忍术。将**チャクラ**直接聚集在手上，然后进行简单的突刺。可达到大炮一般的威力，同时对身体伤害较大。**カカシ**一天只能用四次，**サスケ**一天只能用两次。原作中是S级的忍术。在游戏中同样是很强的忍术，只要敌人站在**サスケ**的前面。此时发动忍术，就可击中，威力不俗。

春野樱



以最高分从忍者学校毕业，平时在学校时成绩也很优异。毕业之后终于和自己暗恋已久的**サスケ**分在了一组。不过**サスケ**满脑子想的都是复仇，没把**サクラ**放在眼里。同时，**サクラ**也一直在和儿时的玩伴，今日的情敌--いの明争暗斗，为了让**サスケ**注意到自己。游戏中的**サクラ**机动性很好，尤其是在发动了「集中」之后，攻击力和机动性大幅度提高。忍术中的「内に成る**サクラ**」也是很好用的忍术。攻防不足是其唯一缺点。

集中（↑↑+B）



此忍术在动漫作品中基本没有登场，大概是本作为**サクラ**新增的原创忍术。此技发动之后15秒内可以使**サクラ**的攻击力和机动性大幅度提升。既弥补了**サクラ**的攻击力不足，又使**サクラ**原本就很高的机动性更上一层楼。在赶时间或者料理杂兵的时候多使用此技吧！

内になるサクラ（↑↓+B）



サクラ的第二种人格，异常恐怖和暴力（标准的泼妇形象…）。大家平时看到的**サクラ**只是其外表，这第二种人格常常表现出**サクラ**的真正心理。在中忍考试第三回合预赛的时候，**サクラ**也正是利用这第二种人格破解了いの的「忍法 心转身の术」。在游戏中发动此忍术之后，在15秒内的普通攻击全会变成「しゃーんなろ!!」。此技无论是对BOSS或者是对杂兵，都是很好用的。而且还能打出爽快的"99连弹"！

しゃーんなろ！！（↓↓+B）



释放出第二种人格，进行乱舞攻击（**サクラ**愤怒的铁拳，女人不好惹…）。此技可能是由于**サクラ**在动漫作品中的忍术实在是太少了，于是游戏厂商就弄上这一个来凑数。其实就是「内になる**サクラ**」的单发版。只可以攻击到面前的敌人，不过威力还不错。对付单个杂兵的时候可以用这招来虐待一下~。

谢谢《掌机迷》，当然还有在幕后默默辛勤工作的小编们。云南昭通：张屹吟
先告诉你们一个不幸的事，我的钢笔在填完回函卡之后就掉在地上了，还是从上铺掉下去的，啊，小编们，赔我钢笔，那是偶女友给偶的，

ロック リー



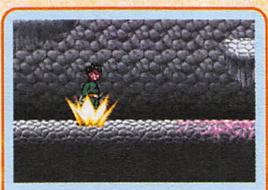
在リ-的身上找不到チャクラ的存在，所以这决定了リ-使用不了忍术。只能把所有的精力都放在了体术的修炼上，并且付出了120%的努力来修炼。因为リ-想证明即使是天生资质差，也可以通过努力来打败天才；即使不会使用忍术，也能成为一个伟大的忍者！游戏中リ-作为隐藏人物登场，一些只能用一个人通过的地方现在可以用リ-了。能力十分强大，速度与攻防两全的角色，必杀又极具威力，只不过消耗体力过多。

重物外し（↑↑+B）



原作中中忍考试第三回合预选赛中，リ-对我爱罗时也把这个拆下来了。当时全场无一人不责怪リ-的老师--ガイ做得太过分，那两个重物在地上砸了一个足足有一米多深的大坑（目测重量，每个100kg）。游戏中也把这个毫不夸张的保留下来，同样在地上砸了两个坑。拆下这个之后，リ-的速度会得到大幅度提高。可惜的是，只能提高速度，不像サクラ的那个还可以提高攻击力，利用攻击速度来快速解决敌人吧。

里连华（↑↓+B）



基于「八门遁术」的究极体术，需要打开四道门以上才可以发动。打开四道门以上就意味着离第八道门--死门又近了一步，离死亡又近了一步。虽然得到了强大的力量，同时会给身体带来更大的伤害。游戏中最强的忍术，同样用来打BOSS就行。发动时只要敌人在リ-的前方站着，就可以击中。

表连华（↓↓+B）



基于「八门遁术」的究极体术，需要打开两道门以上才可以发动。可以给对手带来很大的伤害，同时也给自己的身体增加了很大的负担。这体术是只有努力的天才--リ-才能学会的。游戏中同样很强大的体术，用来打BOSS很实用。对杂兵太浪费了，所以还是不要用了。只要敌人在リ-的前方站着，发动忍术就可以击中。

剧情攻略

游戏的剧情是从中忍考试开始的。注意BOSS的时候躲避尽量用↑+A、↓+A，尽量在BOSS战时用卷轴。

第一话 START

リ-：我的名字叫ロック・リ-。宇智波 佐助，我想和你决斗！
サスケ：既然已经知道我姓宇智波还敢来挑战的话，你很自不量力呢。你觉得"浓眉"这名字如何，很合适你吧。
ナルト：等一下！浓眉由我来处理！
リ-：我不想和你打！只是想挑战宇智波。

游戏的第一战，没什么难度。主要是让玩家上手这个游戏，战斗时注意在上方有一个卷物可捡。

打败リ-之后……
ガイ：リ-！到止为止！
リ-：都……都被您看到了吗……
ガイ：这次リ-给你们添麻烦了，看在我的面子上就原谅他吧。
リ-：サスケ，最后我还有话想说。恐怕「木の叶」最强的下忍是我们队中的那个人。我是为了打败他才站在这里的，而你也是我要打败的目标之一。接下来的考试请候，多保重！
サスケ：哼……有意思，后面的考试不是变得更有趣了么？走吧！ナルト、サクラ。

第二话 第2试验

御手洗红豆：我是中忍考试第二关的考官--御手洗红豆！第二关是要在这个"死亡森林"之中，进行一次生存考验。可以使用任何手段，来进行卷轴争夺战。最后给大家一个忠告，不要死在里面哦！

经过一番战斗之后，大蛇丸出现……
大蛇丸：来吧……让我们开始赌上姓名的卷轴争夺战吧！

此时的大蛇丸还是很好打的，不会放忍术攻击，直接冲上去打就可以。注意躲避一下大蛇丸的攻击。打掉大蛇丸一半体力之后……

明天让她知道，她会骂死偶的，救救咱吧！河北：王皓
雪人：那个，俺也是光棍一根，缺乏经验啊，看来是帮不上忙了！要不，你她他买本《掌机迷》看？

大蛇丸：呵呵……没想到那个"九尾"的小子还活着呢。封印式居然把九尾的力量泄漏出来了，有意思，你成长了哦！「五行封印」！
ナルト：啊……！
サスケ：你到底是谁！？
大蛇丸：我的名字叫大蛇丸，如果你想再见到我的话……就打败我的部下音忍，通过这第二关考试吧。サスケ一定会来找我的……是来追寻力量呢……
サスケ：啊……怎……怎么回事……一下子……好痛苦……
サクラ：サスケ！！
サクラ：我……我一定要保护好他们两个……
多斯：呵呵……不睡觉……看着他们两个吗？
サクラ：这群家伙！
多斯：快把サスケ叫起来啊！我们想和那家伙决斗呢！
萨克：看来サスケ和这个女的，都要被我打倒……
サクラ：啊！！

此处的战斗只可以使用サクラ，如果是二周目的话可以使用リー。第一个敌人不是很强，只要躲过他发出的气旋就可以了。打第二个敌人的时候可以用サスケ了，也没有什么特殊需要注意的，这一战同样很简单。

萨克：咳……大意了……
多斯：没想到……会这样……你真的很强。这个卷轴给你们吧……请让我们走吧！
サクラ：糟了……就快到第二关的规定时间了！好不容易得到了卷轴，但赶不上时间的话就没有意义了。ナルト：啊，真的不得了了！
サスケ：サクラ……大概还剩下多少时间？
サクラ：大约还有280秒吧……
サスケ：好的，无论发生什么事情，只能向前跑！走！ナルト！サクラ！

然后是在时间限制内，通过本关。

伊鲁卡：唷！好久不见了呢。第二关……恭喜你们三个人都通过了。
ナルト：已经没有时间和伊鲁卡叙旧了，第三关的预赛已经开始了！

サクラ很可惜没有合格，サスケ和ナルト很漂亮的通过了考试……

第3话 更になる成長のために

カカシ：ナルト！サスケ！サクラ！距离正式比赛还有一个月的时间，在这期间我给你们一个任务。（要锻炼他们的话……比起用"训练"来教他们，还是实战更好一点吧……）这个任务是把这封秘书送到一个在蛇山后面的一个村子里！
（只是通过那里……就已经是很强的"训练"了吧……）那里很危险的，大家小心点哦！
カカシ：在这里，一口气向前冲！
兜：啊哟……是来"玩"的吗？没想到你们能到这里……连我也感觉不可思议呢……
ナルト：啊！？这是为什么啊！为什么兜会是我们的敌人啊！
サクラ：是啊！中忍考试的时候不是还帮了我们很多忙的吗？
兜：嗯，那边是我们的"商业机密"……这也是我的忍者的真正身份呢……只是，有个人对你们手中拿着的东西有很大的兴趣……还是告诉你们吧……即使你们想要直接给我……我也不会让你们那么轻易就走的…来吧……我们开始吧……

注意兜发动忍术的时候即时闪躲就可以了，卷轴也要用上。

兜：这次就到这吧……再见……
ナルト：到底怎么回事啊……兜为什么会……カカシ老师……
カカシ：不知道……只不过……我们的任务是不会改变的（那家伙的确是「木の叶」的医忍的儿子，一开始以为给他们的这次实战是很简单的，看来…不该发生的事情发生了啊……）。

第4话 恐怖の追迹者

本话要利用↑+A向上移动，才可通过。本话中尽量不要恋战，一口气冲到最上面吧。

大蛇丸：呵呵……好久不见了啊サスケ。
サスケ：！？
カカシ：大蛇丸。
ナルト：就是上次的那个家伙！
サクラ：……
大蛇丸：来吧……我们开始吧……继续上次未完成的性命争夺战。
カカシ：总之现在是要逃跑！……（在这种对我们非常不利的情况下，只能有多远跑多远了啊）

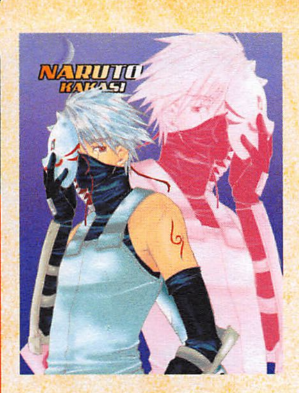
接下来会出现大蛇，在开始时大家要注意下画面两边的大蛇头，然后要注意下墙上的刺。另外，这个场景中有很多卷轴，大家一定要注意拾取。

多斯：呵呵……我等你们很久了哦……サスケ一行人……
萨克：我要把上次的那些一点不差的都还给你！

这次的萨克多会了一种一次发三个旋风的忍术和一个近距离攻击的忍术。发旋风的那个一样很好闪避，近距离时只要抢先下手就可以了。多斯会了一种远距离攻击的忍术，只要大家看到多斯摆弄自己的袖子时，要么抢先下手攻击，要么回避，一样很简单。

萨克：咳咳……即使是再来一次，





还是败了……
多斯：可恶……
ナルト：啊！？
大蛇丸：呵呵，我要拿走你们现在最重的东西哦！如果相让我还给你的话……就到我的地方来取回去吧……拜拜！
カカシ：不好了！没想到大蛇丸竟然把秘书抢走了……
サクラ：你们两个在做什么呢？
ナルト：我已经决定了！已经接下的任务必须要完成，这才是真正的忍者！
サスケ：要把这次一点不差的还给大蛇丸！
カカシ：（这群家伙……）
兜：是不是有点"玩"得过火了呢，大蛇丸大人。
大蛇丸：呵呵……这不是很好么……サスケ的成长……你不是也想看吗……或者说，你好像是失败了吧。而且……如果不给他们一个机会……他们不是很可怜吗！？来吧，宇智波 佐助！

第5话 全てを望む物

カカシ：ナルト！サスケ！サクラ！前面有很多未知的陷阱！不要大意！

经过一番苦斗追迹之后。

萨克：现在开始，我可不会再"失态"了！别小看了我！
多斯：让你们看看我们不是大蛇丸的走狗的样子！

这回多斯和萨克与上次的忍术没什么变化，主要是速度、攻击力和AI都提高了许多，大家还是要注意。

打败萨克后。

萨克：我竟然……

打败多斯后。

多斯：我……

接下来的场景机关会更多，大家需要小心。

兜：哎呀哎呀……都已经和他说过了，那群家伙很没用的。这是个让人头痛的"大人"啊……来吧……我们开始吧…时间也所剩无几了……

这次兜的AI非常高，闪避很灵活，再配上他的忍术，大家要小心了。尽量不要浪费卷轴，多用サスケ的「千岛」吧。

兜：啊…我竟然……
大蛇丸：呵呵……我等你们好久了哦……但是，没想到你们真的能来到这里呢，你们想要的东西好像是这个吧？呵呵，你们那吃惊的样子我很喜欢哦，放心吧，这个任务的委托人是我哦，我为了请サスケ到我这里来，就用了这招，来吧……你们尽管染上我的颜色吧…

大蛇丸实力很强，动不动就吹口气出来，要不就是放条蛇出来。等体力到1/2以下时，还会放草雉剑出来攻击玩家。对付大蛇丸尽量不要接近战，抓住空当绕到他背后进行攻击，卷轴攻击尽量不要落空。

蛇：呵呵…没想到你们竟然成长到如此地步啊，真是越来越有趣了。不过，这里马上就要崩塌了如果大家都活着出去了，我们再见吧…
カカシ：不好了！已经开始崩塌了……快点跑到出口！

之后在400秒(6分40分左右)时间限制内，回到游戏开始的地方，进行脱出！记住不要恋战哦！

カカシ：是的！大蛇丸的确是那么说的……
三代目火影：果然他的目的是……
カカシ：就是サスケ！
三代目火影：嗯！那家伙……不会就此罢休吧……现在就召集村子里中忍以上的忍者，进行紧急会议！

第6话 中忍试验本选

三代目火影：大家好，很高兴大家能来看这次「木の叶」的中忍考试决赛！！现在就由通过了预赛的8名选手开始决赛。请大家欣赏到比赛的最后！
ナルト：……
宁次：你好像有什么话要说啊…
ナルト：绝·对·胜·利！

在这里，人物不能切换，リ－也不可以用。第一战是ナルト对宁次。提醒一下，注意宁次的奥义，八卦柔拳64掌。如果看到地上出现八卦，就马上跳出去吧，中了会后悔的。

宁次：不会吧……
カカシ：哎呀，不好意思，迟到了。
サスケ：宇智波 佐助
我爱罗：……

在这里，人物不能切换，同样リ－使用不能。这一战是サスケ对我爱罗。没觉醒的我爱罗很好打，只要不停的绕到背后，不停的攻击就可以了。更何况サスケ还有「千岛」这个忍术。当我爱罗的体力剩下1/2的时候，大蛇丸终于跳出来了。

大蛇丸：考试到此结束……接下来历史即将改变……
三代目火影：大蛇丸！
大蛇丸：看到"运动中的物体"我就会感到很有趣……停下来的话就会变得很无聊吧……没有转动的风车就没有欣赏的价值……嗯，也可以说……"停下来的东西"有时候也不错……总之……现在我要用「木の叶溃し」这阵风来让我的风车转动……
三代目火影：呵……还是一点没变啊。

然后进入正常的游戏，可以进行角色切换了。在此提醒大家上面的加血药和忍具是不会保留到打大蛇丸时的，所以大家不要吝啬了。消灭所有杂兵后，大蛇丸出现。

大蛇丸：我好像还欠你们点呢。现

喝着用雪人溶化的水沏成的咖啡，用风林砍下的木头取暖，欣赏着窗外不归的云朵。这样悠闲的生活谁不向往呢？
王希男；17；男；100028；北京市三里屯一中高二2班；兴趣：玩GBA、听音乐

在就在这里还给你们哦……来吧……尽情的品尝"恐怖"的滋味吧！

此战是和大蛇丸的最后一战，当然大蛇丸的能力会达到顶峰，AI比以前高出许多。当大蛇丸快不行的时候，会用「禁术 口寄せ 秽土转生」召唤出初代和二代火影忍者……不过可以无视他们的存在，只要躲避他们的攻击就可以了，继续攻击大蛇丸。

大蛇丸：果然不错呢……我也被你们深深吸引了啊……

カカシ：这是久违的任务哦……做好心理准备吧。这是继「波の国」以后的第二个A级任务！你们的任务就是追上我爱罗，去阻止那家伙！

最终话 木ノ叶の忍

在下面的场景中，只能选择一个角色进行游戏。选择过的人物不能在本话中同样的任务场影中再选择。二周目的话推荐リー、サクラ、サスケ，ナルト速度太慢了，不推荐。

在第二个场景最后的地方，沙之国的忍者勘九郎出现了……

勘九郎：没有办法啊，我来做你的对手吧！

与勘九郎打的时候，不用去管他的那个人偶，尽管回避人偶的攻击就可以了。千万不要吝啬手中的卷轴哦！

勘九郎：哇啊……

三个场景过了之后，就来到了我爱罗面前了。

我爱罗：……

サスケ：……我不知道你们沙之国到底要做什么……总之我要阻止你！还有……我还不知道你的正体是什么……

サクラ：即使是我，即使只是我这样一个可爱的女孩子，也不会让你们得逞的！

ナルト：现在开始，你要是再敢伤害我的同伴，你试试看！我就把你揍飞！

现在可以全人物替换了，这个我爱罗和中忍考试时一样，很简单就可以过去。打败我爱罗之后……

我爱罗：你很…强……有着同伴的你……有着目的的……你……我要打败你……让那些全部都一同消失，这样我才会在这个世界上存在……我才能真正地感觉到我的生命！

手鞠：……

接着我爱罗变成了球体的「绝对防御」状态，可以选择硬打，也可以选择用サスケ的「千岛」一击必杀！



手鞠：开始了……终……终于出来了……完全体。

然后，我们就与我爱罗的完全体战斗了……

サスケ：这……这是什么啊……

ナルト：这家伙……就是那个在他体内的怪物……好大……

サクラ：怎、怎么会？

リー：不、不敢相信……

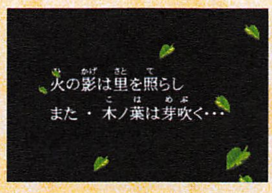
在通过砂の守鹤的双手，到达场景的最顶端之后……

我爱罗：你会被我打倒，我的存在不会消失！

然后就是把睡着的我爱罗打醒……

我爱罗：咳啊啊啊啊！

阳光照射着村子　树上又长出了新芽……



支线剧情 蛤蟆文太 VS 砂の守鹤

进入方法：在与变成了球体的「绝对防御」状态的我爱罗战斗时，以队伍中除ナルト以外的角色全部死亡胜出的话，就会触发这段剧情。

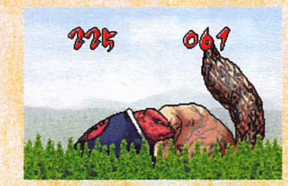
ナルト：口寄せの术！蛤蟆老大！和我一起战斗吧！拜托了，老大！



文太：那个的确是砂の守鹤啊…我就让你好好见识一下什么叫作仁义吧！好好抓紧哦！现在要进行A、B键的连打！不要输给它哦，小子！



在这里的「蛤蟆文太 VS 砂の守鹤」剧情中，需要进行A、B键的连打来与砂の守鹤比力气，一共要比三次。砂の守鹤名不虚传，力气果然很大，赢了之后……



文太：虽然没见过这样的忍者，不过我这么长时间又运动了一下啊！小子，很可惜我不能陪你们到最后，我也快不行了。

「蛤蟆文太 VS 砂の守鹤」的剧情结束之后，会直接进入游戏的最后一战--叫醒沉睡的我爱罗，不用从砂の守鹤底下爬到顶上了，不过ナルト的血不会加满，其他角色使用不能。







作为东京魔人学园五周年纪念的强势大礼，此番的符咒封录在原WS版本上进行加强后也终于临幸GBA了。虽然目前GBA市场大卷复刻之风，但搭载了更多GBA原创要素的新符咒封录确实非常值得大家来体验的一款大作，由于大量系列角色的登场、卡片战斗丰富多彩的组合以及搜集的乐趣，本作应该是近期内耐玩度相当高的游戏。而游戏的进行模式也是以AVG模式为基本线程，以可玩度相当高的卡片战斗为进行方式，其中还穿插特别的一些搜集卡片的海量增强模式，游戏一般程度的完成时间至少在200小时以上。对于如此极富深度的游戏，这次我们将以其上手的基础攻略来助您一臂之力。

逆转A.C.E：nakazawa

GBA	厂商：Asmik	发售日：2004年4月1日
	类型：AVG+卡片	价格：6090日元	其他：——

系统说明

本作AVG+卡片战斗的系统特点相当突出，但却往往让初上手的朋友们摸不着头脑，特别是战斗系统方面，在此我们来作一番说明讲解。



首先，要向大家介绍本游戏中的5个专有术语：AP、手牌、人物符、摩尼和土地符，弄懂了它们的概念后您再去细细体味本游戏的战斗，自会觉得其乐无穷。

(1)AP：本游戏中最重要的参数，这个相当于SLG中的行动点数一样，只有当其达到了某对象的某行动的基本值后，才能进行行动指控。该值每回合能自动增加其MAX值并回复至满，在该回合内布置的指令都将消耗该值，当AP不足以支配某行动所要求的最低值时则行动不能。在本游戏中其主要的用处即是消耗该值来安排手牌中未登场的人物符的出场战斗，已出场的人物符其行动基本不耗费该值。

(2)手牌：由于是卡片战斗游戏，自然就要使用自己所拥有的卡片了，而战斗时自己所能支配的卡片即称为"手牌"，但手牌往往是随机抽取的卡片，所以战斗时的随机性和未知因素也是本游戏的乐趣之一。

本游戏的基本卡片有450种，其中最关键的人物卡片即人物符全部250种，但是，在此基础上基本上由于其各属性的关系造成的卡片的衍生种类，可以达到至少72万以上，因此如此海量卡片的游戏便在系统上作了些规定，游戏者所搜集到的卡片虽然没有数量限制，但是能使用的卡片必须登陆到当前自己的"符咒"中才有可能被支配使用，而这个符咒的大小也是有限制的60枚卡片容量，之所以是有"可能"被使用，是因为战斗发生的时候，你接下来所将能使用的卡片都将是系统从你60张卡片的"符咒"中随机抽取8张出来，要是自己觉得当前卡片不满意，可获得一次系统的重新抽牌，而这8张你即将要在战斗中支配的卡片，即称之为"手牌"，需要提醒的是，并不是这8张手牌就一定都能在战斗中使用，不仅要根据当前属性，而且还有前面提到的AP值有关。

另外，全部的符咒卡片共分为五个大类。

(3)人物符：终于说到重点了，游戏的关键是人物，而本作的符咒卡片游戏的主角们当然就

某日，偶正在宿舍里玩洛克人ZERO2，突然，一只大手紧紧地捉住了我心爱的SP，谁这么大胆，抬头一看竟然是宿管员。一个六十多的老头子，他说了声拿来，我只好用仇恨的眼光瞪着他，SP被他夺去了。我才玩了不到2天，星期六才充完的电。下午去向他要SP时，

是人物符了，虽然叫作人物符，但其实可以完全把他们看作能供你指挥进行战斗的实实在在的人物。交战的双方虽然是主角您和对手BOSS，胜利条件当然就是对方HP为0，但实际的战斗却并不是由你自己和对方BOSS（敌符咒士）来完成，这一切都是交给"人物符"们去完成，本游戏的进攻都只能由人物符来发动，但一般情况下承受打击的……确实不能发动进攻的主角您自己。

战斗模式其实也类似一个小型的SLG，只是不能移动罢了，我方和敌方都可能最多只能在战场上配置3名人物符上场，其中前排两人，后排一人，当前排未配置满前，后排不能进行配置。而一开始的战场上并未配置任何人物符，只有当自己的AP达到某人物符出场所需的最小值后才有可能"请"他出场。配置好的人物符其也有自己的HP、AT和SP参数，AT为其攻击力，SP类似速度，人物符的进攻一般都针对与自己对应位置的敌方人物符，两方SP值高者先发动进攻，低者在自己未被对方完全破坏（HP为0）时，是可以进行反击的，倘若对应位置对方并未配置人物符，则发动的攻击将直接作用于对方BOSS，某方BOSS先被破坏时（HP为0），战斗结束。如果对应位置有对方的人物符则需要先破坏掉对方人物符后才能攻击BOSS正体，被破坏的人物符将被送往"墓地"。

人物符的获得除了可在战斗胜利后获得外，还可以在光明院和旬会获得，具体后文将有详细介绍，另外在商店中也能以"高价"随机买到。

关于人物符的属性和能力参数，我们在这里需要简单说明一番，如下图所示：



①：人物符的标志和名称；

②：人物符的3项基本能力参数，AT、HP和SP；

③：如图所示"黄龙"字样即为左边卡片的背景风格类，本作卡片背景风格有"风"、"柳"、"夕阳"、"蔷薇"等30多种，也算是一种模版样式吧；

④：从左至右分别是人物符的两项基本能力、攻击种类图标和阴阳属性，阴阳上端的数字即为AP值，AP值左边字样的背景底色也很重要；

⑤：本排的"1、2、3"字样后的能力即为三个等级的摩尼能力；

⑥：人物符的五行属性；

⑦：人物符的特征标志，全部有16种。

(4)摩尼，战场中央的部分即是摩尼，正好也是金、木、水、火、土这5项土地符使用时的属性，而战斗中战场中间部分的变化也即为摩尼Lv变化的情况，人物符五行属性与其相同属性的摩尼LV依照地形效果能取得摩尼LVx10的伤害减轻程度，同样的，与人物符相同五行属性的摩尼LV使得该人物符发动自己所对应的摩尼Lv的能力。比如这时战场上"水"属性的摩尼LV为2，而本方正好又有一位"水"属性的人物符，那么所对应的其个人的摩尼能力LV2便能在此时发动。而摩尼LV等级共分为三级。当摩尼达到Lv4时就重新归于Lv0，这就是摩尼的升华，升华后表现为MAXAP上升2点，这对于后面的战斗是非常有利的。

简单的说，摩尼的作用便是，相同五行属性人物符的伤害减轻LV数的10倍值，且能促发相同五行属性人物符其对应等级的摩尼能力。所以说人物符和相同属性的摩尼LV上升将有利于战斗的进行。

(5)土地符，是针对在场摩尼变化的符，也即是促使摩尼变化的符，同时也能使AP最大值上升，这些都要根据在场人物符的能力和所处的地形效果，所以说土地符也是胜败的关键，并且所能登场战斗的手牌也需要与已使用土地符的五行类型相一致。

不过与其它的符不同，土地符的使用不需要耗费AP，1回合1张。

关于战斗的一些补充说明

我方战斗的基本规则是以敌符咒士的ライフ（life）降为0而胜利，自身ライフ（life）降为0而败北。

战斗开始前会决定敌我双方行动的顺序，将采用抽牌的形式，谁抽到的点数比对方大则就由该方先行动。



出示含有人物符的卡片来使用时需要消耗一定的AP值，必要的AP值根据符的不同而有所差异。AP一般情况下每回合最大值上升1，此时最大值回复。另外已经

配置好的人物符只有在将其翻过来的情况下才成为战斗状态，敌方回合时本方卡片是处于背面，战斗不能，而当本方回合时，轮到敌方接受攻击，此时需要将卡片显示正面，人物符战斗可能，而这个翻的过程就叫做"open"。后面解释各能力的作用时会常提到。另外在战斗中凡是被破坏了的人物符都会自动全部送往"墓地"，对于墓地里的符，使用法术符的特殊能力是能够使其再度复活的。

当战斗胜利结束后，游戏会列出几个《胧绮谭》和《剑风帖》样式的"小红包"，抽取一包便能得到8张新的符咒卡片，当然这是随机的了，不过此时可以将一些无用的符咒登录到待出售的名单当中。



关于符咒卡片的说明

（1）符咒类型

除了先前提到过的人物符和土地符外，还有法术符、凭依式神符和结界式神符，图示如下：

人物符
憑依式神符
結界式神符
法術符
土地符

【凭依式神符】对指定人物符进行强化等效果。

【结界式神符】对整个战场全部的人物符和符咒士给予影响的符，只要没离开该场所的限制，效果是不会消失的。

【法术符】使用与符咒士同样效果法术的符，根据符的效果而异，使用时机也相当的重要。

（2）人物符的各属性参数

人物符战斗中最关键的核心符，配置好后用其来发动攻击，能直接给予敌符咒士或其人物符攻击伤害。

木属性
火属性
土属性
金属性
水属性

①首先，是五行属性，这也是与土地符和摩尼参数所相关的，对战斗的影响很大。

陰属性
陽属性

②接着阴阳属性，当然是阴、阳两种了，该属性与'必杀'和'再生'能力有关。

AT
HP
SP

③人物符的3项基本参数也很重要，特别是在战斗中。

AT：攻击，能给予对方伤害；

HP：耐久，为0时将被送往"墓地"；

SP：该值高低决定行动优先，攻击时，由SP值高的人物符先发动攻击。

拳
武
飛
術
氣

④攻击种类，是一种攻击属性，涉及到相克性，这一点就和许多战棋类SLG很相似了。包括拳、武、飞、术、气，与[见切]等能力有关。

麻痺
毒
睡眠
呪詛

⑤状态不能情况，包括麻痹、毒、睡眠和诅咒。

⑥人物符的全16种特征，每人所对应的特征对其参数能力值有影响，且该特征还受状态相性影响。

特征图示	相性	AP	AT	HP	SP
扇	好	−2	−	−	−
	普通	−1	−	−	−
	差	+1	−	−	−
镜	好	−	−	−	+20
	普通	+1	−	−	+10
	差	+2	−	−	−20
刀	好	−1	+20	−	−
	普通	+1	+10	−	−
	差	+2	−20	−	−
鬼面	好	−1	+10	−	−
	普通	−	+10	−10	−
	差	+1	−	−20	−
草人形	好	+1	−10	+40	−10
	普通	−	−10	−	−10
	差	+2	−10	+20	−10
十字架	好	−1	−	+10	−
	普通	−	−	−	−
	差	+2	−	−20	−
手里剑	好	−1	−	−	−
	普通	−	−	−	−
	差	+2	−	−	−
太极图	好	−1	+20	−	−
	普通	−	−	−	−
	差	+2	−20	−	−
注射器	好	−1	+10	−	+10
	普通	−	−10	−	+10
	差	+2	−20	−20	−
菩萨眼	好	−	−	−	+30
	普通	+2	−	−	+30
	差	−2	−	−	−20

不管他是用AK-47来打我，用洲际导弹来炸我，我也不会交给他的。因为我后面有雪人兄、风林哥、飞月姐姐等众多小编在支持着我。
江苏常州：周超　雪人：由于没有路费，俺只能在精神上支持你了！

特征图示	相性	AP	AT	HP	SP
书	好	–	+20	–10	+10
	普通	+2	+20	–10	+10
	差	+4	+10	–10	–
梵文	好	–2	+10	–	–
	普通	–2	–10	–10	–10
	差	+2	–10	–10	–10
勾玉	好	–1	–	+20	–
	普通	+1	–	+20	–
	差	+2	–	–20	–
拉面	好	–1	–	+20	–
	普通	–	–	+10	–
	差	+1	–	–10	–
龙	好	–	+10	+10	+10
	普通	+3	+10	+10	+10
	差	+3	–10	–10	–10
六芒星	好	–1	–	–	–
	普通	–	–	–	–
	差	+2	–	–	–

另外卡片的价值由其底色决定。

每位人物符一般都还具有两项特殊能力（作用类似于魔法类），另外根据摩尼Lv等级还具有各等级的3种摩尼能力，关于各能力的详细解释请见下面关于【能力】的说明。

（3）全58种特殊能力说明

【吹飞】攻击人物符时，给予其后列的人物符或符咒士本体一半伤害值的伤害

【狙い】攻击时可以选择目标，攻击正面以外的人物符时不会遭到反击

【必杀】给予对方某属性的人物符1.5倍的伤害，该能力及所对应属性如图所示

【见切】使对方的某特定攻击种类无效化，该能力及所对应攻击种类如图所示

【即死】能够给予拥有某属性的对象发动一击必杀的伤害，该能力及所对应属性如图所示

【跳跃】open后对手的下一回合将跳过，该能力无法连续使用两个回合

【范围】能进行敌全体攻击

【血气】open时我方人物符全员AT+10

【加护】open时我方人物符全员MAX HP+10

【祝福】回合终了后，我方人物符全员HP+20回复

【苏生】本回合内被破坏送往墓场的自己以外的我方人物符在该回合结束时复活

【治疗】使我方人物符的异常状态麻痹、睡眠、诅咒、毒以及【傀儡】无效化

【毒】使人物符处于毒状态，毒状态会使该人物符每回合HP–10

【麻痹】使人物符成为麻痹状态，处于麻痹状态的人无法发动攻击

【连续】能连续发动2次攻击

【傀儡】使目标人物符加进自己的手牌。当手牌8张以上时，该人物符自动破坏

【咒诅】使目标人物符变为狂犬

【睡眠】使目标人物符成为睡眠状态。处于睡眠状态的人物符无法发动攻击，但当其受到伤害时睡眠状态自动回复

【吸血】给予对方的伤害值增加到自己的MAX HP和HP上，上升的MAX HP值回合结束时复原

【再生】被阴属性的攻击破坏击倒后，能够再次以HP10的状态复活

【分身】open时分裂成两枚，但战场上没有空位时无效。但若其中一张被破坏的话，两张会一起破坏。分身返回手牌时会自动破坏消失

【召唤】open时在战场上的空位召唤特定的人物符出场。召唤出场的符返回手牌时会自动被破坏

【友情】配置后符咒士的AP+4

【结界】open时正面对应位置有人物符的话，该人物符和自己都行动不能

【灾厄】open时对场上除了自己以外的全部人物符给予20点的伤害

【调 恕刻热舻蟹　涫壳恐　pen人物符，敌方人物符open时的能力全部无效

【速攻】配置后立刻open

【式神】open时随机破坏敌方1个式神

【热血】攻击时AT+20、HP–20，攻击结束后AT恢复原值

【迷宫】open时，敌方场上全部人物符的配置回转

【变化】攻击时AT值变为手牌数x10

【生贽】open时，我方人物符被破坏吸收。吸收的人物符AT、HP、SP值加算在能力上，加算的数值在该回合结束后恢复原值

【庇う】若前列已配置，可代替邻近的人物符承受攻击

【悟り】open时，SP变化成为与该战场上SP最高的人物符同值

【轮回】open时，将墓地里的符全部加进山符里，同时山符初期化

【风水】该回合开始时，AT、HP、SP的值变为场上摩尼数x10
【贯通】无视地形效果而直接给予目标伤害
【复活】被破坏时，进到墓地后回到手牌。当手牌达到8张以上时，该符自动破坏
【送还】被我方破坏的敌方人物符返回敌方手牌。敌方手牌8张以上时，该符自动破坏
【知识】open时抽取3张牌，当手牌达到8张以上时停止抽牌
【透视】open时查看对手的手牌
【发火】open时随机去掉对方1张手牌
【博爱】open时战场上除了自己以外的全部人物符AT值变为10
【模写】open时变成和正面对应位置敌方人物符相同的符。当正面没有人物符时，该能力无效
【賭け】open时双方互相抽取8张手牌舍弃
【创造】open时场上有空位且有一张我方的人物符时，可在空位处创造出该我方人物符。创造出的符会在返回手牌时自动破坏
【变生】open时变化成为更强力的符
【外法】open时我方场上持有【变生】能力的人物符强制变生
【恩惠】使役符咒士回合结束后，该符术士的life+10
【叶隐】攻击时HP降为10，被扣除的数值追加在AT和SP上，攻击结束后AT、SP值恢复原值
【崩し】使目标人物符的SP值减半
【共鸣】open时，使自己属性的摩尼等级上升1
【居合】发动攻击时无视SP优先权强制先攻。但当双方都拥有【居合】能力时，仍旧由SP值决定优先顺序
【盗み】敌符咒士伤害给予时，随机夺取对方的一枚手牌
【魅了】不会被AP值比自己低的人物符攻击
【镇守】不能使用与该符同属性的土地符
【灵媒】open时其能力变为与本方墓地最上方的人物符相同，如果本方墓地没有人物符则不发动
【耐性】对象属性的攻击种类伤害值减半。该能力及所对应属性



关于【相生·相克】

土地符在使用时，根据场所和摩尼的属性，会出现互相干涉的情况，大致表现为相生与相克。
相生是土地符使用时，吸收成为对象摩尼属性的一种；
相克则是土地符使用时，破坏对象的一种摩尼属性。
根据土地符的五行属性，下表是具体的相生和相克的情况：

——	木	火	土	金	水
相生	水	木	火	土	金
相克	土	金	水	木	火

游戏上手

游戏基本上是以战斗→获得卡片、编成→战斗，虽然表面上初看似乎很单调，其实游戏的内容结构却是相当丰富，在每话AVG部分的间隙能够来到"寄り道"，在这里有"骨董品店"、"句会"、"光明院"与"封阴窟"四个地点，在每个地点都能以不同的方式获得新的符咒卡片，骨董品店是通过金钱交易，卡片随机得到；句会是需要输入俳句，只要按照一般的俳句格式输入便都能得到随机出现的符咒卡片，但是有一部分的超强特殊人物卡片(32张)是需要输入特定的俳句，并且只能得到一次；光明院则更像劳教所，你则要苦口婆心地去劝解感化那些曾经十恶不赦的人们，每一话在每一罪行那里的人物符咒都是特定的，但能力或属性会与你的选择有关，有时要是选得太离谱了的话就得不到那人的符咒了；至于封阴窟则更像是干体力活的地方，需要一层一层地打，每5层能得到一些符咒，完成一次需要打下全部有100层，倘若要彻底clear的话，需要完成100层×4周目……说到底，都还是为了人物符咒的搜集，在以下四个地点的介绍之后我们附上全部250位人物符咒的资料。





在这里很简单，就是交易，你可以卖掉自己登录在出售名单中的符咒，还可以用30元买到一个封好的《胧绮谭》或《剑风帖》样式的小包，这个随机性很大的，而且买到的符咒的质量都很一般。





以前，我头一次看到PG，惊呼：这就是传说中的掌机迷？现在，我同学看到我手中的PG，惊呼：这就是传说中的掌机迷？将来，惊呼听不到了，因为PG已经人手一册啦。风寒七度；17；男；063000；河北省唐山市第一中学高一14班；兴趣：音乐、电玩、动漫、交友

句会

先说说关于俳句的一些基本常识。俳句是日本的一种有着特定格式古典短诗，由十七字音组成，其源于日本的连歌及俳谐两种诗歌形式。俳句的创作必须遵循以下两个基本规则：

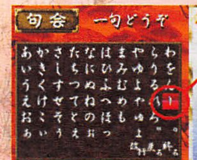
第一、由五、七、五三行十七个假名组成。

第二、俳句中必需要有一个季语。所谓季语则是指用以表示春、夏、秋、冬及新年的季节用语。季语中除了包括表现气候的词语之外，还可以有动物、植物名称以及一些风俗习惯等的用语。

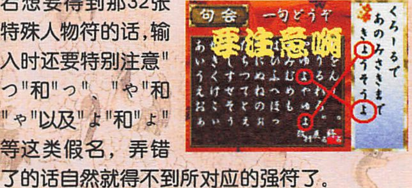


选择进入后，输入特定的俳句能得到32张特殊的超强人物符，不过要是输入错误但依然是俳句的基本格式的话，也能够随机获得一些人物符，不过普遍都很垃圾，但也有偶尔运气好的时候还是能撞上不错的强卡。

在这里输入平假名时也有一些需要注意的地方，首先是"－"，要是不注意的话，往往很多人都找不到，在这里由于是竖写的格式，所以"－"也竖起来成为像"1"一样的符号，如左图位置：



接着要提醒的就是"か"、"さ"、"た"、"ば"这几行假名的变体的输入，比如要输入"で"时，就要先输入"て"，然后还要继续输入右方如图所示位置的符号：



每输完一行需要换行时就选择底端的"改行"，如右图。

最后要说的是若想要得到那32张特殊人物符的话，输入时还要特别注意"つ"和"っ"、"や"和"ゃ"以及"よ"和"ょ"等这类假名，弄错了的话自然就得不到所对应的强符了。



全部完成后点下"终る"，就能得到自己想要的强符，但是若输入时不注意，一字之差也能谬以千里……下面便是得到的超强人物符"夏色の少女"，弄错的话，就会随机出现不少垃圾符了……

下表是全部32特殊人物符所对应的俳句：

特殊人物符	输入俳句		
始まりの龙	どうらんの	じだいをかけた	りゅうのわざ
心理士	わかものの	なやみそうだん	うけましょう
梦见る少女	ひほうより	おもしろいこと	ないのかなあ
墓守	せいとかい	さかさによむと	いかといせ
微睡みの少年	ああねむい	ねればねるとき	ねちまおう
失われし少女	あのひとに	なにかざわめく	このきもち
宝探し屋	かくされた	ひほうもとめて	あばれたび
鲜血の妖妇	つきのよは	あつくうずくの	このからだ
隐やか休日	どうしんの	こころいきだよ	ぼんさいは
穷屈な衣装	このきもの	むねのあたりが	くるしいです
香る汤烟	やわはだに	しのぶおんなの	こいごころ
天狗投げ	あかてんぐ	まけるなもんちゃん	ここにあり

特殊人物符	输入俳句		
白百合の女	いつのひか	わかものたちが	よをすくう
からくり师	おにいさん	あちきといっしょに	あそびましょ
护人	こんなひは	とおいきおくが	よみがえる
鬼を率い者	うつしよの	ふはいをうれい	おにとなる
弓使い	じつはぼく	だんごがいちばん	すきなんだ
格斗家	ともという	なかまがいるから	おれがある
神速の剑士	ほうかごに	ら−めんくいに	いきたいぜ
圣女	ごめんなさい	あなたのことは	すきだけど
弓使い	いたずらな	だんしをまとに	ためしうち
格斗家	おまえにも	きあいちゅうにゅう	してやろう
神速の剑士	きわめれど	はてはみえない	けんのみち
圣女	なつのひに	ぷ−るさいどに	さくあおい
神速の剑士	こみっくも	かっこいいだろ	おれのわざ
妇人警官	いはんしゃだ	みんなあつまれ	ふけいさん
优秀な分析官	じけんには	かげにかならず	わけがある
夏色の少女	くろ−るで	あのみさきまで	きょうそうよ
天女を抱く者	さつえいかい	おれにもひしゃたい	えらばせろ
若き妖怪绘师	ようかいに	しのぶだんしの	こいごころ
拳をもつ者	おとこなら	こぶしであつく	かたりあえ
黑衣の狩人	あやかしよ	れくいえむを	きくがいい

光明院



在每一话完成后进入光明院的十大罪行，便能与一些能力特殊的人物接触，并且还能将其收编为自己的人物符。当然，这都是需要进行一些特定选择的，并且根据选择结果的不同得到了该人物符后其各参数和属性也都有所不同。

进行选择时将有爱、喜、友、同、恼、悲、冷、怒或无九种选择，如右图所示红圈放大处为当前默认的选择范围，在当前范围内控制上下左右4个方向键便能选择所对应位置的项目，按R键可切换至另一范围，值得注意的是这里有时间限制，在规定时间内倘若还未作出选择将被默认为"无"。



各话的光明院部分以及各罪行所对应人物进行选择后所得到的该人物符参数如下：

第一话

属性栏注释：

属性
无行属性 · 相性 · 背景
阴阳属性 · 攻击种类

贪欲——下劣な巨汉



选择	AP	AT	HP	SP	属性	
爱	10	40	60	10	金·太极图·大道	阴·气
喜	9	40	80	10	火·ラーメン·岚	阴·拳
友	10	50	50	10	火·鬼面·竹	阴·拳
同	11	50	60	10	木·刀·柳	阴·武
无符选择：恼、悲、冷、怒、无						



恶口——魂を导く少女



选择	AP	AT	HP	SP
爱	8	10	30	30
喜	8	10	30	30
友	9	10	30	30
同	8	10	30	30
恼	8	10	20	30

无符选择：悲、冷、怒、无

属性	
火・ラーメン・炎天	阳・武
土・ラーメン・神社	阳・武
火・勾玉・湖畔	阳・武
金・ラーメン・梅	阳・武
木・十字架・樱	阳・武

绮语——狂信者



选择	AP	AT	HP	SP
爱	12	50	40	30
喜	11	50	50	40
友	13	50	50	30
同	12	40	50	30

无符选择：恼、悲、冷、怒、无

属性	
木・鬼面・蝶	阴・武
火・注射器・竹	阴・武
金・刀・大道	阴・武
金・六芒星・战场	阴・武

嗔恚——外法の剑士



选择	AP	AT	HP	SP
爱	15	70	50	50
喜	16	60	40	50
同	16	50	50	80

无符选择:友、恼、悲、冷、怒、无

属性	
火・刀・岚	阴・武
土・鬼面・神社	阴・武
水・菩萨眼・常世	阴・武

妄语——死人使い



选择	AP	AT	HP	SP
恼	10	20	40	30
冷	11	10	60	20

无符选择:爱、喜、友、同、悲、怒、无

属性	
木・六芒星・风	阴・术
水・草人形・月	阴・术

偷盗——雷の从者



选择	AP	AT	HP	SP
同	11	40	30	40
冷	11	40	30	40

无符选择:爱、喜、友、恼、悲、怒、无

属性	
水・鬼面・槐	阴・武
火・鬼面・岚	阴・武

好色——朱の阴阳师

选择	AP	AT	HP	SP
爱	11	20	50	40
同	9	40	30	50
冷	12	30	40	50

无符选择：喜、友、恼、悲、怒、无

属性	
火・草人形・云	阳・术
木・梵字・蝶	阳・术
金・勾玉・宝物	阳・术

两舌——风の从者

选择	AP	AT	HP	SP
恼	12	40	20	50
悲	11	30	30	50
冷	12	30	30	50
无	11	30	30	50

无符选择：爱、喜、友、同、怒

属性	
火・鬼面・湖畔	阴・飞
火・手里剑・岚	阴・飞
木・太极图・流水	阴・气
木・扇・曙	阴・飞

邪见——念动者

选择	AP	AT	HP	SP
爱	10	40	10	40
喜	10	30	20	40
友	11	30	20	50
同	10	30	20	40

无符选择：恼、悲、冷、怒、无

属性	
金・鬼面・战场	阴・术
金・太极图・战场	阴・气
金・镜・战场	阴・术
水・六芒星・月	阴・术

杀生——邪手使い

选择	AP	AT	HP	SP
喜	10	30	30	30
友	14	40	40	70
同	11	50	40	40

无符选择：爱、恼、悲、冷、怒、无

属性	
金・梵字・夕阳	阴・拳
水・菩萨眼・雨	阴・拳
金・鬼面・夕阳	阴・拳



罪行：恶口　人物符：圣女

选择	AP	AT	HP	SP
爱	6	20	30	20
友	7	20	20	50

无符选择:喜、同、恼、悲、冷、怒、无

属性	
木・十字架・樱	阳・术
火・菩萨眼・青叶	阳・术

真的是太幸运了，自从《掌机迷》一周岁生日过完以后，内容都变了，连最不起眼的目录也把它设计的那么好，真是聪明。
高强；14；男；210011；兴趣：打游戏机、画画、打篮球

罪行	人物符	选择	AP	AT	HP	SP	属性	
绮语	鸦の王	爱	11	20	30	30	木・六芒星・流水	阴・术
		喜	11	20	30	30	火・十字架・竹	阳・术
		友	11	10	50	20	水・草人形・月	阴・术
		同	12	20	30	40	土・镜・神社	阴・术
		无符选择：恼、悲、冷、怒、无						
贪欲	蛇の宿主	爱	9	30	20	30	水・梵字・槐	阴・武
		喜	11	30	30	50	木・注射器・蔷薇	阴・武
		友	11	40	30	40	金・六芒星・菊	阴・术
		同	12	40	30	50	金・镜・大道	阴・武
		无符选择：恼、悲、冷、怒、无						
嗔恚	歪んだ格斗家	冷	7	40	40	20	水・ラ一メン・高山	阴・拳
		无符选择：爱、喜、友、同、恼、悲、怒、无						
妄语	巫法师	友	8	20	30	20	土・太极图・瑞光	阳・气
		同	8	20	40	20	水・ラ一メン・椿	阳・术
		恼	9	20	40	20	土・勾玉・仙境	阳・术
		无符选择：爱、喜、冷、悲、怒、无						
偷盗	弓使い	冷	11	30	50	40	火・勾玉・桐	阳・飞
		怒	11	30	40	50	金・镜・菊	阳・飞
		无符选择：爱、喜、友、同、恼、悲、无						
好色	灵的治疗师	爱	12	40	50	20	金・注射器・大道	阳・拳
		友	14	30	60	10	土・勾玉・仙境	阳・拳
		同	13	30	50	10	木・太极图・柳	阳・气
		恼	11	40	50	10	木・梵字・风	阳・拳
		无符选择：喜、冷、悲、怒、无						
杀生	格斗家	爱	11	70	70	20	金・太极图・夕阳	阳・气
		喜	12	50	80	20	水・ラ一メン・高山	阳・拳
		友	12	50	80	20	火・ラ一メン・岚	阳・拳
		悲	12	50	80	20	金・ラ一メン・战场	阳・气
		怒	11	70	70	20	金・太极图・大道	阳・拳
		无符选择：同、冷、恼无						
两舌	退废の诗人	爱	10	30	30	50	火・六芒星・桐	阴・术
		喜	12	50	20	60	木・本・风	阴・武
		同	11	30	30	60	木・镜・蝶	阴・武
		冷	10	20	50	40	水・草人形・雪	阴・武
		无	10	30	30	50	水・十字架・雨	阴・武
		无符选择：友、恼、悲、怒						
邪见	炎の从者	同	11	60	40	40	火・鬼面・竹	阴・术
		恼	12	40	60	30	火・草人形・竹	阴・术
		冷	11	60	40	40	金・鬼面・夕阳	阴・术
		怒	11	50	40	40	木・手里剑・曙	阴・飞
		无符选择：爱、喜、友、悲、无						

一手翻着掌机迷，一手玩着游戏，一只耳听着音响的音乐，一只耳塞着耳机听游戏音乐，时不时喝上一口汽水，吃一口薯片，哈哈，通关啦！忽然惊醒，我又在做梦了。叹一口气，只能抱着掌机迷，看着英语书，喝着白开水，英语四级这一关何时才通关！

第三话

因篇幅所限，后面部分不再一一详列，仅给出所对应的选择项，望谅解。

注解："√"为可选择的人物符项，"×"选项则不能得到人物符。

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	最后の侠客	×	×	×	×	√	√	×	√	×
恶口	神速の剑士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	格斗家	√	×	√	√	×	×	×	×	×
嗔恚	勇敢なる魂	√	×	√	√	×	√	×	×	×
妄语	运命を描く者	√	√	√	√	×	×	×	×	×
偷盗	桃园の乙女	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	愈しの灵媒师	×	×	×	×	×	×	√	√	×
两舌	风水师	×	×	√	√	√	×	√	√	×
邪见	龙を产みし者	√	√	×	×	×	×	×	×	×
杀生	符术士	×	√	×	×	×	×	√	√	×

第四话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	土の从者	√	√	√	√	×	√	×	×	×
恶口	弓使い	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	枪使い	√	√	√	×	√	×	×	×	×
嗔恚	鲜血の妖妇	√	√	√	√	×	×	×	×	×
妄语	魔女	×	√	×	×	√	×	×	×	×
偷盗	朱の淫妇	√	√	×	√	√	√	√	√	√
好色	唱姬	×	×	×	×	√	√	√	√	√
两舌	水の从者	√	×	×	√	×	×	×	√	×
邪见	梦の支配者	√	√	√	√	√	√	×	×	×
杀生	不死の剑士	×	×	×	×	√	×	×	×	×

第五话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	灾厄の运び手	√	√	√	√	×	√	×	×	×
恶口	红の热血汉	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	爱の战士 (符は桃园の乙女)	√	√	√	√	×	√	×	√	×
嗔恚	蔷薇の妖女	√	√	√	√	×	×	×	×	×
妄语	护人	√	×	√	×	×	√	×	×	×
偷盗	凭依师	×	×	√	√	×	×	×	×	×
好色	女剑士	×	√	×	√	×	×	×	×	×
两舌	博徒の王	×	√	√	√	×	×	√	√	×
邪见	阴阳师	√	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	阴の武道家	×	×	√	×	√	×	×	×	×

第六话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	灵铳使い	√	√	√	√	×	×	×	×	×
恶口	黑き疾风	√	×	√	√	×	×	×	×	×
绮语	骑士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
嗔恚	火走り	√	×	×	×	×	×	×	√	×
妄语	傀儡师	×	√	√	√	√	√	×	×	×
偷盗	狂气の密教僧	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	狐面の巫女	√	×	×	×	×	×	×	×	×
两舌	圣女	√	√	√	√	×	×	×	×	×
邪见	暗杀者	√	×	√	×	√	√	×	×	×
杀生	暗を狩る者	×	√	×	×	×	×	×	×	×

第七话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	猛き巫女	√	×	×	×	×	√	×	×	×
恶口	红の热血汉	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	常世の唱姬	√	√	√	√	×	√	×	×	×
嗔恚	流浪の剑士	×	×	√	√	×	×	×	×	×
妄语	封印する者	×	×	√	×	×	×	×	√	×
偷盗	灵铳使い	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	神枪の使い手	√	×	×	×	×	×	×	×	×
两舌	二重身	×	×	×	×	√	×	×	×	×
邪见	神速の剑士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	刻を渡る者	√	√	√	√	×	×	×	×	×

第八话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	透视する者	√	×	×	×	×	×	×	×	×
恶口	真实を记す者	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	怨恨の法师	√	×	√	√	×	√	×	×	×
嗔恚	审判者	×	×	×	√	×	×	×	×	×
妄语	魔女	√	√	√	×	×	√	√	×	×
偷盗	黑き疾风	×	×	×	×	×	√	√	√	×
好色	愈しの灵媒师	×	√	√	√	×	×	×	×	×
两舌	忍者	√	√	√	√	×	×	×	×	×
邪见	慎ましき巫女	×	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	二重身	×	×	√	√	√	×	×	×	×

第九话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	混沌の王	×	×	√	×	×	×	×	×	×
恶口	静谧なる拳士	×	√	×	×	×	×	×	×	×
绮语	严格な才女	×	×	×	√	√	√	×	×	×
嗔恚	信じる者	√	×	√	×	×	×	×	×	√
妄语	骑士	√	×	√	√	×	√	√	√	×
偷盗	符术士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	蔷薇の妖女	√	×	×	×	×	×	√	×	×
两舌	友情の战士 (符は黑き疾风)	√	√	√	√	×	×	×	×	×
邪见	舞い手	√	×	√	×	×	×	×	×	×
杀生	忍者	×	×	√	×	√	√	√	√	×

第十话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	狡猾な渡り手	√	√	√	×	×	×	×	×	×

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
恶口	勇猛たる拳士	×	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	阳の武道家	√	×	√	×	×	×	×	×	×
嗔恚	勇气の战士(符は红の热血汉)	√	√	√	√	√	√	×	×	×
妄语	阴阳师	√	√	×	×	×	×	×	×	×
偷盗	博徒の王	×	×	×	×	×	×	√	√	√
好色	慎ましき巫女	×	×	√	√	√	×	×	×	×
两舌	外法の探求者	×	×	×	√	×	×	×	×	×
邪见	先读み	√	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	火走り	×	×	×	×	×	√	√	×	×

第十一话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	枪使い	√	√	√	√	×	√	×	×	×
恶口	巡り逢えし友	×	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	红の热血汉	√	√	√	×	×	×	×	×	×
嗔恚	友情の战士(符は黑き疾风)	√	√	√	√	×	×	×	×	×
妄语	护人	×	×	√	×	√	×	√	×	×
偷盗	常世の唱姬	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	鲜血の妖妇	√	√	√	√	×	×	×	×	×
两舌	桃园の乙女	×	√	√	×	×	×	×	×	×
邪见	邪剑士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	暗杀者	×	×	√	×	√	√	√	×	×

第十二话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	灾厄の运び手	√	×	√	×	×	√	×	×	×
恶口	猛き巫女	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	爱の战士(符は桃园の乙女)	√	√	√	√	×	×	×	×	×
嗔恚	阳の武道家	√	√	√	×	×	√	×	×	×
妄语	阴の武道家	√	√	√	×	×	×	×	×	×
偷盗	静谧なる拳士	√	√	√	√	×	×	×	×	×
好色	勇猛たる拳士	×	×	√	×	√	√	×	×	×
两舌	唱姬	√	√	√	√	×	×	×	×	×
邪见	香风の乙女	√	√	√	√	×	×	×	×	×
杀生	舞い手	√	×	√	√	×	√	×	×	×

第十三话

罪行	人物符	爱	喜	友	同	恼	悲	冷	怒	无
贪欲	洗礼の处女	√	√	×	×	×	×	√	×	×
恶口	飞脚	√	√	√	√	×	×	×	×	×
绮语	风流人	√	√	×	√	×	×	×	×	×
嗔恚	小さき拳士	√	×	√	√	×	×	×	√	×
妄语	猫娘	√	√	×	×	√	×	×	×	×
偷盗	妖刀使い	×	×	×	√	√	×	√	×	×
好色	くノ一	×	×	×	×	√	√	√	√	√
两舌	狐火の游女	√	×	×	×	√	√	√	×	×
邪见	からくり师	×	√	×	√	×	×	×	×	×
杀生	双眼の天狗	√	√	√	√	×	×	×	×	×



先明院

在这里到达一定的层数击败其BOSS后将能获得新的符咒，最后的第100层胜利后可以获得究极人物符"莫逆の斗神"。但完全达成是需要将100层的封阴窟4周目通过，每次所获得的符咒也都有所不同，如下表：

封阴窟	1周目	2周目	3周目	4周目
05层	禁咒	孤立无援	机敏なる脚	锻えた肉体
10层	反射	式神返し	间违った记忆	天上の加护
15层	旧校舍	舍て身の看护	暴露	繁茂する木
20层	猪突猛进	赈やかなる宴	封印の祠	燃え盛る火
25层	急な斜面	葬られし财宝	侦察	肥沃たる土
30层	招集	灵力还原	不惯れな泳唱	坚牢たる金
35层	休战	死の契约	贯く拳	浊流たる水
40层	失坠する翼	追悼	自己牺牲	净化する光
45层	咒われし血脉	不死の血脉	反抗	增上寺
50层	急激な成长	宽永寺	常世の阴气	转移
55层	道连れ	歪曲の雾	蜃气楼の壁	气の爆发
60层	猛毒の沼	络みつく锁	疫病の风	见えざる手
65层	平手打ち	忠实なる死	混沌の　u	裁きの雷
70层	衰弱	即身成佛	外法	梦い荣光

因为我想在高考后（以后话）购入PS2，所以想暂停购入《PG》，但看见她出现在报亭时，仍条件反射地送上10元……（唉，学习要是也能像这样就不烦了）。看到有这么多“高三”的也在看《PG》，顿感心潮涌动，用某位伟人的话：游戏和学习，两手抓，两手都要硬。

封阴窟	1周目	2周目	3周目	4周目
75层	手里剑	外道の群	致命伤	巡り来る因果
80层	终焉	奇袭	最后の赌け	灭亡への序曲
85层	规律ある行军	死の烙印	神隐し	无力化
90层	祈り	活人剑	月夜の逢濑	织部神社
95层	龙命の塔	真神学园	新宿中央公园	刻の道
100层	莫逆の斗神	莫逆の斗神	莫逆の斗神	莫逆の斗神

其中各周目最后获得的"莫逆の斗神"在具体参数上每次都有所出入，逐渐增强的态势。
另外在一次通过后，再进行游戏时在确定主角血型时同时按下L和R便能进行性别的选择。

全人物符咒详细一览

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
朱の阴阳师	11	30	30	50	火	术	阳	式神	贯通	结界	变化	范围
恶代官	8	30	20	20	金	武	阳	召唤	–	–	傀儡	–
暗杀者	14	50	30	50	水	拳	阴	即阳	速攻	见拳	贯通	连续
威吓する者	4	20	20	30	金	飞	阴	狙い	–	–	召唤	–
雷の从者	12	30	30	40	金	武	阴	必木	麻痹	见武	范围	变生
雷击の兽(雷の从者)	12	50	70	40	金	术	阴	吹飞	必木	麻痹	范围	再生
异形の者	9	40	50	20	火	拳	阴	吹飞	–	–	–	血气
伪りの虏囚	10	30	30	20	火	术	阴	分身	知识	血气	调查	贯通
冻てつく死龙	16	20	50	50	水	飞	阴	即火	范围	睡眠	贯通	即阳
愈しの灵媒师	12	20	20	30	木	术	阳	祝福	治疗	血气	苏生	范围
刺青の战士	15	50	40	40	火	武	阴	发火	耐火	连续	灾厄	范围
隐遁の愚者	10	20	30	20	水	术	阳	知识	友情	–	–	透视
阴の武道家	17	80	50	60	土	拳	阴	见拳	即阳	速攻	见武	见飞
呗姬	11	40	20	30	木	术	阳	范围	血气	加护	傀儡	博爱
失われし少女(九龙符)(句会あのひとに)	10	30	30	30	木	术	阳	恩惠	轮回	加护	透视	灵媒
うつかり者	8	20	30	40	金	拳	阳	热血	灾厄	–	速攻	吹飞
美しき鬼姬	14	50	30	40	金	飞	阴	狙い	傀儡	见飞	发火	连续
运命を描く者	8	10	10	10	木	术	阳	庇う	模写	透视	悟り	送还
怨恨の法师	12	60	30	20	火	术	阴	结界	式神	贯通	召唤	范围
狼の战士	18	70	40	50	金	武	阴	速攻	血气	生赘	麻痹	连续
大蝙蝠	7	20	20	50	木	术	阴	狙い	–	吸血	–	–
大百足	8	20	20	20	火	拳	阴	毒	–	–	生赘	–
堕ちた仙人	14	50	30	30	木	术	阴	共鸣	知识	见术	–	恩惠
おてんば娘	8	30	20	30	火	拳	阳	灾厄	热血	–	速攻	–
鬼を斩る者	14	40	40	50	金	武	阳	即阴	贯通	见武	见术	式神
鬼を率いる者(句会うつしよの)	15	60	50	30	土	武	阴	魅了	血气	见武	狙い	咒诅
鬼を率いる者	15	50	50	40	土	武	阴	魅了	血气	见武	狙い	咒诅
女剑士	10	40	20	40	土	武	阳	见武	血气	必阳	见飞	连续
阴阳师	11	40	20	40	土	术	阴	见术	式神	结界	送还	范围
格斗家(句会ともという)	12	40	70	30	金	拳	阳	吹飞	友情	贯通	必阴	变生
格斗家(句会おまえにも)	13	60	50	20	金	拳	阳	吹飞	友情	贯通	必阴	变生
格斗家	12	50	70	20	金	拳	阳	吹飞	友情	贯通	必阴	变生

唉，飞月究竟长啥样呢？（无限想象中）旁白：马上要考试了，不要胡思乱想！FBI-HYL；江苏南京
雪人：就是考完试了，你也不要胡思乱想啊！

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
白虎(格斗家)	12	70	70	30	金	拳	阳	吹飞	庇う	即木	贯通	连续
影使い	17	50	50	60	水	术	阴	傀儡	见术	知识	复活	变生
蝇の王(影使い)	17	60	80	70	水	术	阴	范围	吸血	狙い	–	贯通
风の从者	12	30	30	50	木	飞	阴	狙い	必土	速攻	贯通	变生
疾风の巨鸟(风の从者)	12	50	40	60	木	术	阴	吹飞	必土	–	范围	再生
からくり师	12	40	30	30	金	武	阳	创造	式神	崩し	吸血	麻痹
からくり师(句会おにいさん)	12	20	50	40	金	武	阳	创造	式神	崩し	吸血	麻痹
鸦の王	11	20	30	30	木	术	阴	狙い	召唤	血气	咒诅	范围
劝请师	6	30	30	30	金	术	阳	友情	变化	召唤	召唤	创造
看板娘	11	20	20	30	水	拳	阳	友情	博爱	变生	灾厄	祝福
桃色の影(看板娘)	11	40	20	50	水	武	阳	耐木	调查	盗み	连续	睡眠
骑士	13	40	40	40	金	武	阳	加护	庇う	狙い	祝福	贯通
鬼人の兵	11	50	20	50	土	武	阴	再生	耐阴	庇う	速攻	连续
北の贤者	16	60	30	20	水	术	阳	轮回	知识	贯通	傀儡	跳跃
狐火の游女	12	40	30	40	土	术	阴	魅了	见术	吸血	咒诅	麻痹
狂气の少年	16	30	20	30	火	术	阴	灾厄	咒诅	知识	再生	变生
人狼天使(狂气の少年)	16	70	60	90	火	拳	阴	热血	再生	连续	复活	召唤
狂气の密教僧	17	70	40	50	金	术	阴	麻痹	悟り	结界	召唤	咒诅
狂犬	3	20	20	30	土	拳	阴	速攻	–	毒	–	–
狂信者	12	40	50	30	金	武	阴	血气	热血	狙い	连续	变生
残虐なる妖鬼(狂信者)	12	60	80	40	金	术	阴	吹飞	连续	热血	必阳	再生
金发の英雄	12	40	40	50	木	飞	阴	狙い	连续	居合	贯通	变生
青龙(金发の英雄)	12	70	70	40	木	气	阳	狙い	贯通	即土	调查	发火
银狼(护らざる者・护人)	22	70	70	90	水	气	阴	连续	速攻	知识	再生	复活
傀儡师	14	30	30	30	水	术	阴	狙い	傀儡	热血	范围	变生
傀儡姬	14	40	10	10	水	术	阴	傀儡	必火	麻痹	结界	变生
激流の蜘蛛(傀儡姬)	12	50	60	30	水	术	阴	–	必火	分身	连续	再生
草稚ぎし修罗	16	60	60	40	金	武	阳	吹飞	再生	热血	贯通	连续
くノ一	11	40	30	40	水	武	阳	必阴	速攻	狙い	毒	变生
玄武(くノ一)	11	60	60	60	水	气	阴	见拳	见武	即火	贯通	–
红の热血汉	8	10	70	10	火	武	阳	狙い	庇う	变生	热血	必阴
勇气の战士(红の热血汉)	8	20	80	10	火	武	阳	狙い	热血	庇う	吹飞	必阴
黑き疾风	9	20	20	60	土	飞	阳	狙い	庇う	变生	见飞	必阴
友情の战士(黑き疾风)	9	30	30	70	土	飞	阳	狙い	友情	庇う	见飞	必阴
黑き潜入者	8	20	20	60	水	飞	阴	睡眠	调查	迷宫	透视	创造
香风の乙女	6	10	30	20	木	拳	阳	血气	–	知识	友情	庇う
警官	8	30	30	30	金	飞	阳	–	召唤	麻痹	–	狙い
剑鬼	9	40	20	30	金	武	阴	热血	–	–	–	连续
剑圣の魂	14	60	20	20	水	武	阴	见武	居合	必阳	见飞	贯通
外道剑士	7	30	40	20	木	武	阴	–	–	–	–	连续
下忍	6	20	20	30	金	武	阴	速攻	–	狙い	–	变生
外法の剑士	16	50	50	50	土	武	阴	必阳	见武	血气	外法	变生
复仇の朱鬼(外法の剑士)	16	80	80	40	土	术	阴	吹飞	灾厄	必阳	再生	范围
外法の探求者	15	50	30	50	金	术	阴	即阳	贯通	外法	傀儡	再生
下劣な巨汉	10	40	60	10	土	拳	阴	吹飞	必阳	庇う	热血	连续

我是一个掌机迷游龄达12年（1岁我就开始玩FC了），那时游戏技术很菜，不过现在还可以，我最近想买个GBA，但又想买SP，雪人GG，你能告诉我买哪个更好吗？如果你能告诉我，我会献上我的一个激情燃烧的吻！（哈哈，没吓着你吧，我不是BT！）

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
严格な才女	4	10	10	10	水	术	阳	知识	–	血气	–	–
狡猾な渡り手	7	20	20	50	金	术	阳	调查	速攻	知识	赌け	–
钢铁の巨人	4	10	90	10	金	武	阳	分身	庇う	–	–	–
黑衣の狩人 (句会あやかしよ)	14	50	40	50	木	气	阴	速攻	知识	贯通	结界	即阴
黑衣の狩人	16	60	40	60	木	气	阴	速攻	知识	贯通	结界	即阴
言灵の番人	16	40	60	40	火	武	阴	连续	分身	血气	调查	知识
拳を持つ者 (句会おとこなら)	13	40	50	30	金	气	阳	友情	热血	庇う	连续	–
拳を持つ者	12	30	40	30	金	气	阳	友情	热血	庇う	连续	–
狐面の巫女	12	10	20	40	土	术	阴	范围	咒诅	知识	迷宫	狙い
混沌の王	12	10	10	10	土	术	阴	范围	热血	速攻	生贽	变生
混沌の龙(混沌の王)	12	80	80	20	土	气	阴	共鸣	吹飞	生贽	范围	风水
混沌の鬼神	20	50	60	50	木	术	阴	灾厄	速攻	吹飞	范围	跳跃
强欲な商人	8	10	30	10	金	拳	阳	召唤	–	–	赌け	–
御用提灯	8	30	20	30	火	武	阳	召唤	–	–	–	麻痹
最後の侠客	8	40	50	10	土	武	阴	热血	–	庇う	血气	吹飞
最後の武人	9	40	30	30	木	武	阴	镇守	魅了	居合	–	叶隐
灾厄の运び手	10	20	10	60	火	拳	阳	灾厄	知识	速攻	血气	送还
先读み	12	40	30	40	水	拳	阳	见拳	见武	见飞	见术	见气
裂けし者	18	50	50	50	木	武	阴	再生	灾厄	贯通	生贽	连续
彷徨えし恶灵	10	30	20	50	木	拳	阴	吸血	–	麻痹	–	再生
彷徨えし鬼女	7	50	20	50	水	拳	阴	吸血	–	–	–	–
死人使い	11	20	40	30	土	术	阴	召唤	麻痹	狙い	毒	傀儡
肃清されし者	14	40	40	20	火	武	阴	吹飞	耐阳	召唤	–	复活
朱の淫妇	12	30	30	40	水	术	阴	见拳	傀儡	外法	贯通	再生
白百合の女 (句会あやかしよ)	12	50	30	30	木	气	阳	镇守	血气	庇う	加护	透视
白百合の女	12	30	30	40	木	气	阳	镇守	血气	庇う	加护	透视
深山の樵	14	60	70	20	土	武	阴	吹飞	必水	范围	镇守	变生
破坏の魔牛(深山の樵)	12	60	80	10	土	拳	阴	吹飞	必水	麻痹	热血	再生
真实を记す者	8	10	20	50	金	术	阳	调查	知识	送还	速攻	灾厄
信じる者	7	20	30	40	水	拳	阳	博爱	–	–	庇う	跳跃
神枪の使い手	18	60	60	60	木	武	阴	狙い	贯通	范围	见武	血气
神速の剑士 (句会ほうかごに)	13	50	40	50	水	武	阳	速攻	见武	狙い	血气	必阴
神速の剑士 (句会きわめれど)	16	50	40	60	水	武	阳	速攻	见武	狙い	血气	必阴
神速の剑士	13	40	40	60	水	武	阳	速攻	见武	狙い	血气	必阴
神速の剑士 (句会こみっくも)	13	50	40	60	水	武	阳	速攻	见武	狙い	血气	必阴
审判者	15	50	50	60	土	拳	阳	见拳	见术	见武	治疗	必阴
心理士(九龙符) (句会わかものの)	10	40	20	30	土	术	阳	治疗	狙い	贯通	式神	风水
慈爱の姬	7	30	20	20	水	气	阳	共鸣	魅了	博爱	–	恩惠
邪剑士	13	50	40	50	金	武	阴	见武	即阳	狙い	热血	连续
邪手使い	12	40	40	40	土	拳	阴	毒	麻痹	必阳	吹飞	见拳
咒禁道士	13	40	50	40	木	术	阴	咒诅	必阳	–	灾厄	范围
圣女	7	20	20	20	木	术	阳	加护	祝福	治疗	博爱	范围

隋雨杉：13；男；300203；天津市河西区无锡道大楼；兴趣：看《PG》、在被窝里玩游戏
雪人：个人认为还是买SP更好一些吧，至少可以更好地保护显示屏不是。至于热吻嘛，还是留给你的家里人吧！

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
圣女(句会なつのひに)	9	20	10	40	木	术	阳	加护	祝福	治疗	博爱	范围
圣女(句会ごめんなさい)	8	40	20	20	木	术	阳	加护	祝福	治疗	博爱	范围
静谧なる拳士	10	40	40	50	木	气	阳	见拳	知识	速攻	狙い	连续
双眼の天狗	13	50	40	50	水	术	阴	魅了	召唤	狙い	镇守	迷宫
昔日の愈し手	7	20	30	50	木	术	阳	祝福	治疗	苏生	加护	傀儡
寂寞の老怪	7	20	20	40	水	术	阴	结界	召唤	知识	血气	咒诅
鲜血の妖妇	17	40	40	60	土	术	阴	吸血	召唤	傀儡	血气	再生
鲜血の妖妇(句会つきのよは)	18	60	40	60	土	术	阴	吸血	召唤	傀儡	血气	再生
战场の女神	15	50	30	50	火	武	阳	傀儡	血气	狙い	祝福	魅了
仙道师	12	40	40	40	土	气	阳	式神	见术	治疗	见拳	贯通
洗礼の处女	12	40	20	30	火	术	阳	恩惠	博爱	祝福	加护	变生
朱雀(洗礼の处女)	12	60	70	40	火	气	阳	狙い	范围	即金	见术	发火
巫法师	8	20	30	20	木	术	阳	式神	知识	透视	加护	调查
太极の高僧	12	40	10	10	木	术	阳	镇守	悟り	知识	恩惠	结界
退废の诗人	10	30	30	50	水	武	阴	见武	速攻	召唤	必火	变生
邪神の使徒(退废の诗人)	12	60	70	20	水	术	阴	狙い	必火	召唤	热血	再生
宝探し屋(九龙符)(句会かくされた)	16	60	40	50	土	气	阴	盗み	知识	狙い	连续	范围
逞しき犬使い	10	30	60	30	火	飞	阴	狙い	召唤	必金	必木	必阴
猛き巫女	8	40	40	40	金	武	阳	必阴	速攻	热血	见飞	连续
蛸入道	12	30	60	30	水	气	阳	镇守	吹飞	–	加护	连续
黄昏の帝王	16	60	40	40	木	术	阴	魅了	灾厄	变化	连续	范围
魂を导く少女	8	10	20	30	水	武	阳	血气	加护	庇う	狙い	祝福
断罪の双生儿	12	20	40	30	金	术	阴	苏生	创造	知识	式神	结界
小さき拳士	11	50	30	60	火	拳	阴	见拳	速攻	吹飞	崩し	热血
血の领主	14	50	50	40	火	术	阴	召唤	再生	魅了	吸血	复活
虫姫	13	40	10	40	土	术	阴	召唤	毒	–	结界	必阳
忠实なる番犬	4	30	30	30	土	拳	阳	速攻	庇う	调查	–	–
鸟面の军师	13	30	40	60	木	武	阴	式神	必土	狙い	召唤	变生
疾风の巨鸟(鸟面の军师)	12	50	40	60	木	术	阴	吹飞	必土	–	范围	再生
月夜の少女	12	20	20	30	木	拳	阴	友情	–	变生	–	再生
悲しみの狼(月夜の少女)	12	30	20	50	木	拳	阴	必阳	–	召唤	–	–
土の从者	12	40	70	20	土	武	阴	吹飞	必水	庇う	热血	变生
破坏の魔牛(土の从者)	12	60	80	10	土	拳	阴	吹飞	必水	麻痹	热血	再生
慎ましき巫女	8	30	30	30	金	飞	阴	狙い	贯通	加护	必阴	范围
天女を抱く者	13	40	30	60	土	气	阳	调查	见拳	赌け	祝福	即阴
天女を抱く者(句会さつえいかい)	13	50	30	40	土	气	阳	调查	见拳	赌け	祝福	即阴
传说の阴阳师	18	60	10	50	水	术	阴	轮回	式神	知识	透视	结界
传说の剑豪	18	60	10	40	土	武	阴	即阳	即阴	崩し	–	贯通
传说の忍者	18	50	10	60	金	武	阴	速攻	调查	连续	盗み	–
传说の兵法者	18	60	10	20	火	武	阴	连续	吹飞	见武	–	即阳
桃园の乙女	6	20	30	30	木	武	阳	见武	庇う	变生	血气	必阴
爱の战士(桃园の乙女)	6	30	40	30	木	拳	阳	见武	博爱	见术	庇う	必阴

我只想说一句，我两个月没看《掌机迷》了，为什么？哼！还不是你们一周年12期，我们这小地方根本进不到货，跑了一个月，已经精神分裂，现在还不知道12期纪念版是什么样子，强烈要求再版，要是不再版，我再也不买《掌机迷》了。（口是心非）

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
透视する者	8	30	20	10	木	术	阴	调查	知识	透视	庇う	咒诅
刻を渡る者	17	30	40	40	火	术	阴	狙い	跳跃	迷宫	送还	变化
常世の呗姬	18	70	10	20	火	术	阴	范围	轮回	睡眠	庇う	复活
常世の使者	7	40	20	30	金	武	阴	狙い	毒	–	再生	–
常世の老王	16	10	50	50	火	武	阴	变化	知识	发火	即阳	即阴
恸哭せし少女	2	10	10	10	木	拳	阴	复活	–	–	–	–
动乱の证人	8	30	20	30	水	拳	阳	调查	知识	居合	送还	赌け
贪欲なる大鹫	16	40	60	50	木	拳	阴	范围	热血	即水	即火	灾厄
夏色の少女(句会くろーるで)	14	40	30	50	水	拳	阳	友情	血气	治疗	–	恩惠
夏色の少女	12	20	30	40	水	拳	阳	友情	血气	治疗	–	恩惠
恼める女剑士	12	50	20	30	火	武	阳	灵媒	居合	热血	崩し	叶隐
二重身	11	50	60	20	火	拳	阳	吹飞	分身	必阴	庇う	贯通
忍者	10	40	20	50	水	飞	阴	狙い	速攻	麻痹	分身	变生
玄武(忍者)	10	50	90	40	水	飞	阴	见拳	见武	即火	贯通	–
拔け忍	10	40	40	50	水	武	阴	庇う	速攻	盗み	必阳	变生
玄武(拔け忍)	10	60	70	50	水	气	阴	见拳	见武	即火	贯通	–
猫娘	8	30	20	60	土	拳	阳	盗み	速攻	召唤	吹飞	必水
眠れし战乙女	12	30	50	30	土	武	阳	血气	加护	治疗	恩惠	魅了
念动者	10	30	20	40	火	术	阴	吹飞	狙い	调查	贯通	麻痹
野良猫	7	10	10	50	金	拳	阴	速攻	–	召唤	–	连续
咒いの人形	6	20	10	40	土	武	阴	–	–	–	连续	必阳
背德の殉教者	10	10	30	20	金	术	阴	知识	必木	麻痹	恩惠	变生
雷击の兽(背德の殉教者)	12	50	70	40	金	术	阴	吹飞	必木	麻痹	范围	再生
破戒僧	13	50	50	40	金	武	阴	见武	见飞	模写	崩し	贯通
墓守(九龙符)(句会せいとかい)	14	30	50	30	金	气	阳	傀儡	迷宫	知识	恩惠	镇守
白丽の美剑士	15	50	10	30	水	武	阴	居合	热血	即阴	贯通	连续
始まりの龙(句会どうらんの)	13	50	50	50	土	气	阳	共鸣	速攻	崩し	连续	叶隐
放たれし天女	20	10	40	60	木	术	阳	即阴	范围	祝福	治疗	苏生
花火师	12	30	40	20	火	飞	阳	博爱	知识	变生	庇う	灾厄
红き影(花火师)	12	50	40	40	火	飞	阳	狙い	调查	盗み	吹飞	范围
爆炎の志士	13	50	40	40	火	武	阴	热血	必金	即阳	范围	变生
灼热の邪龙(爆炎の志士)	12	70	70	20	火	术	阴	吹飞	必金	麻痹	热血	再生
莫逆の斗神	13	10	10	70	土	飞	阴	即阴	即阳	贯通	变化	狙い
博徒の王	11	40	50	40	火	术	阴	狙い	赌け	麻痹	咒诅	范围
蔷薇の妖女	12	30	40	40	火	武	阴	麻痹	速攻	傀儡	血气	连续
飞脚	10	10	30	50	木	拳	阳	友情	速攻	变生	热血	见飞
黑き影(飞脚)	10	30	30	70	木	拳	阳	居合	调查	盗み	狙い	麻痹
火附盗贼改	10	40	40	30	火	武	阴	血气	必阴	庇う	召唤	送还
人食い鸦	7	20	30	50	木	拳	阴	狙い	–	–	–	–
火走り	11	50	20	50	火	术	阳	狙い	发火	范围	必金	变生
朱雀(火走り)	11	50	40	60	火	术	阳	狙い	范围	即金	见术	发火
凭依师	13	20	30	30	土	术	阴	狙い	傀儡	调查	血气	范围
卑劣なる恶汉	12	50	50	30	木	飞	阴	狙い	贯通	麻痹	–	即阳
美の探究者	11	30	20	20	木	术	阳	魅了	召唤	加护	–	恩惠

基晓滨：19；男；157200；黑龙江省东宁县第一中学高三6班；兴趣：玩游戏、音乐
雪人：呵呵，想要再版的话，请向BOSS大人请愿吧！

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
封印する者	12	40	40	40	金	术	阴	结界	迷宫	热血	送还	庇う
封印の巫女	6	20	20	40	土	术	阳	结界	速攻	傀儡	式神	轮回
风水师	12	10	10	10	金	术	阳	结界	风水	迷宫	必阴	贯通
风流人	10	20	10	30	木	术	阳	魅了	知识	睡眠	咒诅	透视
深きもの	10	10	40	20	水	拳	阴	–	–	狙い	–	召唤
不死の剑士	18	60	60	60	土	武	阴	即阳	再生	见武	连续	复活
不死の邪王	15	40	60	40	水	武	阴	吹飞	复活	即土	必阳	召唤
符术士	11	50	40	40	土	武	阳	必阴	式神	狙い	治疗	连续
妇人警官 (句会いはんしゃだ)	8	20	20	40	金	术	阳	–	召唤	麻痹	–	狙い
腐肉の巨人	10	50	80	10	金	拳	阴	吹飞	再生	–	–	复活
无爱想な老臣	9	20	10	10	木	武	阳	知识	–	–	加护	–
无骨なる忠臣	9	30	20	30	土	武	阳	热血	–	–	居合	–
佛法者	14	50	70	20	金	气	阳	必木	吹飞	结界	悟り	变生
白虎(佛法者)	14	80	80	30	金	气	阳	吹飞	庇う	即木	贯通	连续
蛇の宿主	11	40	30	40	水	武	阴	速攻	–	热血	–	变生
嫉妒の大蛇 (蛇の宿主)	11	60	60	20	水	术	阴	吹飞	毒	麻痹	生贽	再生
萤火の幼女	7	10	10	10	火	拳	阴	–	博爱	庇う	–	恩惠
炎の从者	12	50	40	40	火	术	阴	必金	发火	见武	连续	变生
灼热の邪龙 (炎の从者)	12	70	70	20	火	术	阴	吹飞	必金	麻痹	热血	再生
菩萨を宿す者	8	20	30	20	木	术	阳	博爱	治疗	恩惠	祝福	共鸣
舞い手	15	40	30	40	土	术	阴	庇う	复活	再生	傀儡	连续
魔兽	18	50	70	40	火	拳	阴	吹飞	庇う	必金	贯通	召唤
魔女	9	20	10	40	土	术	阴	狙い	咒诅	式神	范围	知识
微睡みの少年(九龙符) (句会ああねむい)	13	40	30	60	水	拳	阴	见拳	见武	治疗	见飞	连续
护らざる者	18	20	40	30	水	气	阴	复活	再生	见武	变生	共鸣
护人 (句会こんなひは)	20	50	50	80	水	气	阴	连续	速攻	知识	再生	变生
护人	20	50	50	70	水	气	阴	连续	速攻	知识	再生	变生
水の从者	12	20	30	40	水	术	阴	必火	傀儡	见武	连续	变生
激流の蜘蛛 (水の从者)	12	50	60	30	水	术	阴	–	必火	分身	连续	再生
见果てぬ者	16	60	30	30	木	武	阴	居合	贯通	连续	–	叶隐
无限の王	19	70	60	40	土	武	阴	外法	复活	连续	叶隐	变生
螺旋の龙 (无限の王)	19	70	70	10	土	武	阴	灾厄	共鸣	生贽	迷宫	轮回
无双の剑士	13	50	50	40	金	拳	阴	血气	见武	崩し	狙い	叶隐
群をなす者	7	20	20	20	水	武	阴	麻痹	召唤	–	变生	–
病んだ狼 (群をなす者)	12	30	20	40	水	拳	阴	毒	再生	召唤	连续	–
巡り逢えし友	6	10	40	20	水	拳	阳	友情	–	庇う	–	–
面打ち师	10	30	30	10	金	气	阴	透视	变化	咒诅	祝福	吹飞
盲目の邪神	20	60	90	10	木	术	阴	即阳	灾厄	召唤	再生	范围
魍魉	8	20	40	40	土	术	阴	狙い	睡眠	–	再生	–
脆き破坏者	10	40	20	30	木	武	阴	速攻	热血	必水	必火	必阳
约束の恋人	8	20	20	20	火	拳	阳	连续	–	–	–	轮回

你们那儿的女生怎么都那么……（飞月，还有动新的雪拉），风林、雪人拿出一点男子汉气概来！（幸好飞月不会超必杀！）
金晓明；18；男；213015；江苏省常州市清潭花园14甲402；兴趣：GAME、BOY、ADVANCE

人物名	AP	AT	HP	SP	属性			基本能力		摩尼能力		
					五行	攻击	阴阳			Lv1	Lv2	Lv3
暗に潜む者	9	30	30	40	金	武	阴	速攻	–	–	即阳	–
暗を狩る者	16	50	50	50	金	飞	阴	狙い	即阴	贯通	结界	再生
枪御前	13	50	50	40	木	武	阳	吹飞	见术	范围	麻痹	必土
枪使い	10	40	30	40	水	武	阳	必水	麻痹	狙い	见飞	范围
勇敢なる魂	6	10	10	60	火	拳	阳	狙い	速攻	血气	庇う	连续
忧国の将	20	10	10	10	水	气	阳	魅了	博爱	加护	–	恩惠
优秀な分析官	14	50	40	50	水	术	阳	透视	见拳	知识	召唤	送还
优秀な分析官(句会じけんには)	12	40	40	40	水	术	阳	透视	见拳	知识	召唤	送还
勇猛たる拳士	10	50	40	40	火	气	阳	吹飞	速攻	见拳	狙い	连续
歪んだ格斗家	7	40	30	20	土	拳	阴	毒	热血	召唤	连续	变生
怨恨の邪鬼(歪んだ格斗家)	7	60	60	20	土	拳	阴	吹飞	热血	毒	必阳	再生
弓小町	11	40	40	40	火	飞	阳	狙い	必金	连续	贯通	范围
弓使い	10	30	40	40	火	飞	阳	狙い	贯通	麻痹	见飞	范围
弓使い(句会じつはぼく)	12	20	40	60	火	飞	阳	狙い	贯通	麻痹	见飞	范围
弓使い(句会いたずらな)	14	50	30	20	火	飞	阳	狙い	贯通	麻痹	见飞	范围
梦の支配者	12	20	20	40	木	术	阴	睡眠	创造	毒	狙い	结界
梦见る少女(九龙符)(句会ひほうより)	10	30	10	30	火	拳	阳	友情	狙い	血气	灾厄	见飞
妖刀使い	14	60	10	40	金	武	阴	热血	见拳	吹飞	吸血	叶隐
阳の武道家	17	80	80	50	土	气	阳	必阴	见气	见拳	狙い	吹飞
妖猫	6	40	10	40	火	拳	阴	调查	速攻	–	–	连续
欲望の复双鬼	14	40	30	40	木	武	阴	见武	傀儡	迷宫	贯通	生贽
吉原太夫	12	20	10	10	金	气	阳	魅了	–	–	–	傀儡
苏りし者	6	20	20	10	土	拳	阴	毒	再生	麻痹	复活	–
黄泉の女王	15	60	20	10	水	气	阴	轮回	苏生	睡眠	咒诅	吸血
夜の召使い	9	30	20	30	金	气	阴	连续	魅了	–	吸血	灾厄
雷鸣の巨神	16	60	80	30	金	武	阳	吹飞	狙い	贯通	麻痹	范围
理解者	8	20	20	10	金	拳	阳	博爱	吹飞	庇う	–	–
龙の传承者(男)	10	40	40	40	土	气	阳	见拳	速攻	吹飞	见武	连续
龙の传承者(女)	10	30	30	50	土	气	阳	见拳	速攻	吹飞	见武	连续
龙を产みし者	7	30	40	50	木	术	阳	祝福	治疗	加护	博爱	送还
绿风の神	15	30	40	60	木	气	阳	加护	镇守	博爱	祝福	睡眠
流浪の剑士	18	60	60	70	木	武	阳	见武	连续	速攻	热血	贯通
灵铳使い	12	40	50	50	木	飞	阳	狙い	贯通	发火	即土	变生
青龙(灵铳使い)	12	60	60	60	木	飞	阳	狙い	贯通	即土	调查	发火
灵的治疗师	13	30	50	10	木	拳	阳	苏生	治疗	吹飞	知识	送还
炼狱の赤犬	16	50	70	40	火	拳	阴	吹飞	发火	即金	即木	热血
老刑事	8	30	20	10	金	拳	阳	知识	–	–	血气	召唤
浪士	8	30	20	30	土	武	阳	贯通	召唤	血气	–	速攻
若き妖怪绘师	9	20	20	20	木	拳	阴	友情	创造	迷宫	–	送还
若き妖怪绘师(句会ようかいに)	8	30	20	20	木	拳	阴	友情	创造	迷宫	–	送还
忘れじの游女	11	30	10	10	水	气	阴	耐阳	召唤	–	魅了	复活

~全文完~

飞月：哼哼，那是你没看见我的超必杀，因为所有看过的人都已经不在这个世界上了。（你说他们还敢拿出勇气吗？）
雪人：其实世界上最可怕的生物果然是……　AKIRA：喂，抄袭我的话是要付费的啊！

哈里波特与阿兹卡班囚徒

文／逆转A.C.E 最爱逆转

GBA	厂商：EA	发售日：2004.6.26
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

此番哈利波特再度登场GBA，这次不是魁地奇世界杯了，而摇身一变走上正统RPG道路的《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》，而实际上像哈里波特这样有着丰富原作剧情来支撑的题材，最适合的游戏类型还是RPG，至少哈里迷们不会放过的。该作以128兆大容量与伪3D功能的登场，也算是近期值得上手的的RPG大作了，下面就跟着我们的剧情开始冒险吧。

小说攻略

暑假快要结束了，我和WEASLEY一家来到了破斧酒吧(Leaky Cauldron)准备好要上学了，此时在门口碰到了魔法部长Cornelius Fudge，我很想向他询问小天狼星Blackde事，但是他似乎对这件事不是很感兴趣，只是叫我赶快回到自己的房间去，虽然我不是很情愿，但我还是不得不回到自己的房间去，在门口他还送给了我一些卡，说是可以帮助我，可是我认为能够帮我的只有我自己，回到房间，看见一本书放在了床上，哦，这是什么？这是Hagrid送来给我的生日礼物，太好了，还有个人记得我的生日，突然我感觉那本书在我手里动了起来，怎么回事？那本书突然跑了出来到处破坏，抓住你，哦！Hagrid怎么会送这东西给我，费了好大的劲，终于把它制服了，啊！终于可以睡个好觉了。







一觉醒来，看了看外面，啊！天气真不错呀！我摸了摸头，躺在床上，让阳光尽情的抚摩我的身体，等到差不多了的时候，我爬了起来，从箱子里拿了些东西，下楼，发现WEASLEY夫妇和RON已经在下面等着我了，我走过去和他们说话，可是我发现RON的心情很不好，我问他为什么，他告诉我他的宠物老鼠Scabbers不是很舒服，想要到旅馆主人那拿Rat Tonic，我担心的说那我去帮你找吧，你在这里看着它，那么好吧，我找到旅店老板TOM，可是他说我听说Rat Tonic在地下室，我不由的倒吸了口冷气，地下室？我最讨厌去的地方,我来到了地下室，这里面湿气好重呀，到处充满了一股腐烂的味道，由于太黑，我使用了魔法Lumos，以便让我看见前面的路，突然发现了前面有两个木桶挡在了前面，我费尽力气还是推不动它，只好使用魔法Flipendo将他击碎了，可没想到反而引来了一大堆的蝙蝠之类的，我只好一边用魔法开路一边往前跑，一直走到尽头，我不禁怀疑起来，旅店老板真的在这里吗？突然我发现了一只因为吃了过多的Rat Tonic变异了的老鼠，天～！这么大一只呀，我不停的用魔法Verdimillious电那只老鼠，我只听到它的愤怒的叫声，我没有理它，继续电它，它终于受不了，逃跑了……



我拿起了Rat Tonic回到上面去，在门口听见WEASLEY夫妇谈到了关于BLACK和我父亲的关系，这时，我冲了出去，WEASLEY夫妇看见了我便立刻停止了谈话，然后很严肃的告诉我，不许我去见他，可是，我才不管呢！我一定要见到他，但我没有说出来，只是表面上答应了，来到RON的面前，把Rat Tonic给了他。这时Hermione来了，也是我在霍格华兹(Hogwarts)魔法学院的好朋友，她来到我们的面前，向我们展示她的新宠物——一只叫做Crookshanks的猫。哦!等等!一只猫。天哪！快把Scabbers放好，可惜已经来不及了，Crookshanks由于本能已经向Scabbers扑去了！天哪！这时幸亏Scabbers闪的快，已经从RON的怀里挣脱向地下室跑了，哎~！又是地下室。我们决定下去找，由于Hermione是个女孩子，所以我一定要和她一起下去寻找，又回到了那个潮湿的地下室，一进去就看见了Crookshanks追向Scabbers,Scabbers逃进了一个房间，我和Hermione立刻跟了过去，进去后我发现那的楼梯已经坏了，这点小麻烦对于霍格华兹的高才生Hermione来说，根本不算什么，只见她抽出魔杖，使用魔法Reparo，转眼那坏了的楼梯，已经被她给修好了。继续往下面走,终于发现了Crookshanks，但愿它没把Scabbers吃进肚子里，"我们还是去帮帮RON找Scabbers吧!"之后在路上我们却碰到了RON，"找到Scabbers了吗？"我问道，"哦！是的，我找到他了"他回答后却狠狠盯住Crookshanks对Hermione说"请管好你的猫吧！"





然后我们来到了门口，看到了WEASLEY夫妇，他们让我们赶快乘火车去学校，随即便立刻赶往了车站，搭上了霍格华兹快车(Hogwarts Express)，但已经没有位子了，不是吧，难道我们要一直站到霍格华兹(Hogwarts)吗……还是去找找位子吧，在车厢的尾座，发现了只有一个人呆在那，这人正坐在那打盹，Hermione立刻认出他来，哦！这不是R.J.Lupin教授吗！他就是我们的黑魔法防御术新老师，哎！又是黑魔法防御，说实在的，我其实很喜欢这门课的，但传说这门课的老师都会受到诅咒的，上学期的老师就是这样的，我不由的多看了他两眼，可是他居然还可以睡的那么香,这时列车突然停了，怎么回事！我走了出去，想看看到底发生什么事了，迎头却碰上了Neville，他告诉我们他的宠物蟾蜍Trevor不见了（怎么最近宠物都喜欢闹失踪呀！汗）不过他说最后有人看到他在行李车(baggage car)中出现。我们立刻赶往行李车，这时候突然外面的天暗了下来，似乎是要下雨了，我心里突然感觉到很不舒服，怎么回事，我不敢把这种感觉告诉他们，因为没人会相信，就算你是哈利波特。





我们继续寻找着，走进行李车，它果然在里面，可就在这个时候，窗外突然出现了个人影，然后，我的心里立刻充满了恐惧，终于……我眼

前一黑，倒下了，只隐隐约约看见那个R.J.Lupin教授仿佛走了进来……当我再次醒来时才知道是R.J.Lupin教授把那个黑衣人赶跑了，而那个黑衣人是阿兹卡班的狱卒DEMENTOR，不知道什么原因跑了出来，我的心不由的回到刚刚那一刻，那种感觉仿佛把我的所有快乐全吸走了，直到RON拿了巧克力给我吃，我才感觉我的心热起来。接下来的一路上很顺利，但由于在路上发生的那件事，使我的心情一直无法平静下来。终于回到了Hogwarts，在大厅，我又碰到了我在Hogwarts最不喜欢的人——MALFOR，他在嘲笑我，我没有理他，像他这种人根本不值得我去理会。一回来，我就直接奔向寝室，在七楼，天啊！怎么这么高呀！穿过门口的那幅画着夫人的画，回到寝室，只见McGonagall教授正在向大家训话，我还是懒得理会，他还不是老一套。等他说完时我都快要困死了，可是Hermione居然还去向他询问了一些事后，真是佩服，终于盼到了睡觉的时间……又是一夜过去了，早晨起来，Hermione提醒我们今天要上变形学(Transfiguration)，哎！Transfiguration可不能迟到哟，我们立刻赶往一楼，终于赶上了，McGonagall教授今天教的是Animagi，化兽法，只见教授转眼就变成了一只猫，这时教授说需要两个人去迷宫找到他自己，这么倒霉的事不会让我碰到吧！我心里想着。



“哈利先生GRANGER小姐就你们两个吧！”

倒！……不是吧，真这么倒霉呀！没办法了只能硬着头皮上了。进入迷宫，这点小把戏也能难倒我吗？我熟练的运用着魔法清除路上的障碍，当我走到尽头时看见了Crabbe和Goyle，他们两个挡在我面前，不让我过去，哼！真当我那么好欺负了，二话不说，打！GRANGER给我们放了个隐形术，然后用Verdimillious。狠狠的打他们……终于把他们给赶走了，在迷宫的尽头也找到了教授。嘿嘿！学会了新的技能Petrificus Totalus，太简单了，哈哈！下课了。

马上要接着开始第二堂课了，是Hagrid的MAGICAL CREATURES（奇兽饲育学），我们不由得为他担心起来，因为他这个大块头，上次生日时还送了本会咬人的书给我，不知道上课又会拿出什么危险的动物出来，我们一边谈着，一边走向野外，来到野外Hagrid的屋前，我们又看到了Hagrid那庞大的身体，MALFOR又在找Hagrid的茬，Hagrid把我们叫到旁边去，单独谈。原来MALFOR他们没有书，Hagrid的备用书也不见了，所以Hagrid希望我们可以进森林帮他找书回来，我们心里虽然很不情愿，但也是义不容辞的答应了，Hagrid便给了我们每人1个魔法，我学会的Diffindo,可以用来切割挡路的蜘蛛网，之后走进森林，沿着山路，顺着小溪走下去，结果却发现没路可走了，Hermione说道：我可以用Glacius使水面结层冰，这样就可以走过去了。在溪的对岸，看到了一本书在那里，费了好大的工夫将它收服。在路上，我小心地用刚才新学会的新魔法Diffindo开路。路上，RON也不甘寂寞使用Spongify开路，我怎么可能会让他在那现呢？在一个大坑面前，终于轮到我来施展身手了，呵呵，LUMOS看到路了，又接着走……一路上，我们熟练地使用着自己的拿手魔法，就好像是在表演一样，走到最后的出口处，却看见了一株巨大的植物毒触手（Venomous Tentacula），我立刻叫道：“RON，快使用Petrificus Totalus冻住它，Hermione使用隐形术”他们听后也都随即举起魔杖，各种魔法飞向了它……经过一番打斗，轻松制服了它，好了！这时5本书也差不多收集齐了，该回学校了。



这时Hagrid又牵出了一只叫巴克比克的鹰头马身有翼兽HIPPOGRIFF，而我们这时要学的便是如何与它交朋友，哦！它非常漂亮！啊Hagrid还讲道HIPPOGRIFF是一种高贵的动物，希望我们可以骑上它，但那该死的MALFOR这时突然却出现了并嘲嬉道“哦！这非常简单”谁知道他这句并不友善的话还没说完但却已被HIPPOGRIFF给揣了一脚,这倒好，顿时课上全乱开了，Hermione只好送受伤的MALFOR去医院，我们傻傻的站在原地，这全都是MALFOR的错，Hagrid已经交代了要点，是他自己没有照做。

这时我却暗暗做出了一个决定——我要骑上它!……啊！我居然成功了，Hermione没有说错，这感觉真棒啊！太棒了，我在天空飞着，看着身边的鸟儿在自己的身边掠过，感觉真棒（我都不知道说了多少个棒字了……）我下来之后，









Hermione也回来了。

接着我不得不又赶去上下一堂的Potions魔药课,教授是斯内普(Snape)，由于父亲的缘故，他至今非常地痛恨我。当然我也不会喜欢他的哟。今天的课是学习制作缩小液，需要收集一些配料，Hermione决定要和我一起去。我们立刻赶往POTIONS STOR ROOM，房间里轻易的搞定我们各自使用自己的魔法开路，配合无间。直到走到尽头发现有只River Troll，一句话打！哼！居然敢挡我的路。之后收集完（包括daisy root、Shrivelfig、rat spleen、dead caterpillar和leech juice)就赶快回去吧。不然Snape又要找茬了。出来后，果然没错，他又果真开始找茬了，要我们自己炼出缩小液。幸亏这里有Hermione在，才得以安全过关。终于下课了，哎呀！怎么这么多课呀……接着我们又去上黑魔防御课了，本来应该是在三楼的，不过听说教授改到了职员室(Staff Room)，哎……继续赶路吧，还好就在旁边。似乎大家都到齐了，R.J.Lupin教授也已经在里面，他将要教大家的是怎么对付幻兽，那是一种会因为你心里最恐惧什么他就会变成什么的怪兽。好了，大家都站在木箱前，做准备，开始！这时突然有一只蜘蛛冒了出来，那里又有一只蛇冒出来……最离谱的是连教授斯内普(Snape）都有。我狂倒！听见里面什么声音都有，我已经跃跃欲试了。但是R.J. Lupin教授却不让我试，这一点直到下课都还令我非常气愤，难道说我还不如他们吗？下了课后，我直接走到他面前，他问道：“有什么事吗？”

“是的，你为什么不让我试试？”接着他解释清楚了，其实我心里也很明白，他不让我试是因为那个黑魔头，不过他答应了教我如何抵御狱卒！嘿嘿，这个也不错呀，所以心情也随即变好啦。

啊！终于可以休息一下了，我们爬回寝室，发现里面……Crookshanks和Scabbers已经闹的热火朝天了……“你不要再让你那该死的猫接近他了,他已经很虚弱了”RON叫道。这时话音刚落，Crookshanks便追着Scabbers跑了出去，哎！本来好不容易可以休息一下的，没办法，又只能和RON一起去追吧，在寝室外面终于抓住了它们。

怎么回事？外面怎么这么多人呀？发生了什么事？……原来在寝室门口原来挂着的那幅画面上的肥女人(Fat Lady)不见了，现在是一个老骑士Sir Cadogan在那，我问他：“你知道Fat Lady在哪吗？”他回答说知道后却一下子就不见了，Hermione对我说：“哈利，你在这里等吧，我和RON去找老骑士Sir Cadogan。”看来目前确实只有这样了，便让她和RON出发了。

“嗯！我们一层层的找吧”Hermione对RON说。

“不是吧……很累的……”

……

经过仔细的寻找……终于，在二楼发现了老骑士Sir Cadogan，经过他的指引也找到了肥女人(Fat Lady），原来是小天狼星回来了，他把她赶了出来。听到这个消息，Hermione决定尽快赶回去……

“哈利，小天狼星来了。”

“他可能还呆在这里。”

“哎呀!又到了上黑魔法防御课的时间了”实在是没辄了，只能去吧，但是我的心里一直惦记着的是小天狼星的影子，哪还有心思去上课呀。

匆匆忙忙赶到教室，发现课已经开始上了，“对不起，我迟到了！啊！……Snape。”

“你迟到了！”只见Snape黑着脸说道“这节课由我代。”

倒~！我还不是一般的倒霉啊，怎么又碰到他了……

今天教的是狼人的课程，但是已经下课了。不过关于狼人的内容Hermione早就已经知道了，接着我们决定了到二楼的图书馆找资料去，

飞月：感谢你的支持！女同胞嘛，自然有优先权喽。敢有反对意见者，下场就不用我多说了。
雪人：我不敢，我不敢！

走进图书馆向管理员Pince女士询问是否有关于人狼的书籍，结果发现唯一的一本已经被怪兽之书给撕了……实在没办法了，Hermione提议收集起那些书的碎片，然后使用自己的修复魔法把书修好，于是照办吧……经过努力终于又把5张碎片全部找回了，再回到管理员那，Hermione使用魔法把书修复了。并让我和RON先回来，她尽快弄好调查报告。

我和RON立刻赶往教室，“波特，你的调查报告呢？”

“啊……”我抓了抓头，用我的大脑想了几百种理由似乎都行不通时，救星Hermione到了。她交上了一份很棒的调查报告。

“噢，Hermione你怎么这么快呀”我疑惑地问道。

“嗯！正如我所说的，我早就看过了这本书。”

啊！可是我怎么想也想不通！怎么会那么快，于是我和RON决定跟回寝室再去看看。

回到寝室，我发现有我的包裹挂在了信息板顶上，可我怎么也拿不到，Hermione提示道：用Wingardium Leviosa魔法试试吧！把包裹打下来。

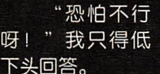
“啊！是火弩箭型号的飞天扫帚(Firebolt Racing Broom)，我早就想要了，这是最新型号的呢！”





我想也没想就抱着它亲了起来，但是我不知道是谁寄来的。“也许是Lupin教授送的吧！”SON告诉我。这个显然不太可能吧……不管了，我已经等不及了要拿去给Hagrid看看了，哈哈，我决定自己去找他，虽然我知道Hermione还是很担心，但是我认为没什么的，嘿嘿！走了，找Hagrid去。

Hagrid来看看我的飞天扫帚，但是Hagrid却似乎对这个不感兴趣，原来上次Buckbeak袭击Malfoy的事件，那只鹰马已经被关进了监狱，Hagrid十分的担心，我不禁责怪起自己来，自己完全把那件事给忘了，Hermione说到他以前看过一个关于鹰兽的案例。这时Ron提议大家去图书馆查找相关资料，我也立刻赶了回去，来到图书馆，终于在右下角的一个角落里找到了它，但是那个案件完全帮不上忙，因为上面写的按照法律规定，鹰马要被交给危险生物处分委员会(Committee for the Disposal of Dangerous Creatures)处理。哎!算了暂时还是不要告诉Hagrid吧！我心想着，先去找Hermione吧！



我们心情沉重的走向门口，刚刚好碰到Hermione，她便问我：“怎么样呀？”



“恐怕不行呀！”我只得低下头回答。

“可怜的Hagrid，先回寝室再说吧！，对了圣诞到了。”

“是呀，我都等不及要去大厅了！”RON也兴奋地说道。

“我还有些事要办，你们先回去吧！”Hermione却反常地回答……

真奇怪她能有什么事是我们不知道的呀，我们来到一楼，走进Great Hall，正要坐下，McGonagall教授走过来问道：“哦！POTTER，我能看看它吗”我想也没想地回道：“不行！”

McGonagall教授扶了扶眼镜：“哦，这个恐怕不行哦，我要拿走你的火弩箭。”

“为什么？”我惊道。

“我要拿去检查看它是否附有黑魔法。”

“不，没有，它没有！啊！Hermione？是你告的密？”我不停的争辩。

“你为什么要这么做。”RON立刻质问Hermione。这个时候我Hermione走了出来，说道：“那是因为McGonagall教授相信我，她也认为那是小天狼星寄的”就在这时Dumbledore校长也出来了：“圣诞快乐，各位请坐下吧，大家一起来玩点小游戏吧”因为我的扫帚被缴了，所以没什么心情玩，所以我决定要回寝室去。碰巧Lupin教授突然走了下来：”BOTTER我将会教你如何抵御阿兹卡班的狱卒DEMENTOR。”我心里一下子开心起来：“哈哈~！这当然太好了”……终于碰到点开心的事了。

“那么好吧，晚会后来我的办公室吧在三楼”Lupin教授说道。

和Lupin教授讲完后感觉心情也好了很多，我迫不及待的去他的办公室，走过长长的楼梯，进入他的办公室，“欢迎你的到来，我们开始准备上课吧”

Lupin教授教我的是守护神魔法，他交代了一



下注意事项，然后一下子就变出了几个DEMENTOR,我一下子想起了在火车上的那一次，心里一下子感觉好像掉进了谷底，我忙按照Lupin教授的，抵御住DEMENTOR，“很好！BOTTER很好的开始。”

“谢谢，Lupin教授，对了，你知道我爸爸的事情吗？能告诉我一点关于我爸爸和小天狼星的事吗？”

“哦，BOTTER太晚了，你该回去睡觉了”

“好吧，再见，Lupin教授”我无奈的说。

回到寝室，McGonagall教授也在里面等我，对我说：“拿去吧，BOTTER，我检查过了，没什么问题”我简直不敢相信我的耳朵：“我真的能拿回来了吗？”McGonagall：“是的，拿去吧”这时,Hermione走了过来，我问道：“RON呢？”

“哦！不知道。”这时RON正好从里面走了出来，很不满地说：“Hermione我再说最后一次，拜托把你的猫拿远点。”

转眼，魁地奇比赛已经结束了，“是的，我们胜利了，今天多亏了你，BOTTER，我从没见过McGonagall教授这么生气，MALFOR要倒霉了。”嘿嘿！是的我是最棒的找球手，看着大家向我祝贺，我心里想着，可就在这时McGonagall教授走了进来，打断了聚会，哦，原来是睡觉的时间到了，大家只好各自回到自己的房间去睡觉，看到大家都走了，我也准备要去休息了，正准备上床，突然听见了RON的叫声。怎么了？我赶紧跑过去看，“RON，怎么了”

“是小天狼星，我看见他拿着刀子了”

“什么”我不禁叫出声来

“在那里，就在那里”

“啊，我们必须要去告诉McGonagall教授”我急忙嚷道。

我走出了寝室，看见大家都在那里,McGonagall教授也在那里，大家都在思考小天狼星怎么才可以不要密码却可以进来的，这时有人站了出来：“嗯！~~是我，因为我怕会忘记，所以我写在了纸上”

McGonagall教授决定把Cadogan解雇，因为他只凭一张纸就把小天狼星给放了进来，并且让肥女人又重新回来了。

我最后一个慢慢走回寝室，但是却睡不着，我站在那扇被破坏的窗子前，居然意外的发现了Hermione的宠物猫Crookshanks和一只黑狗，在一起散步。这真是一件蹊跷的事呀。

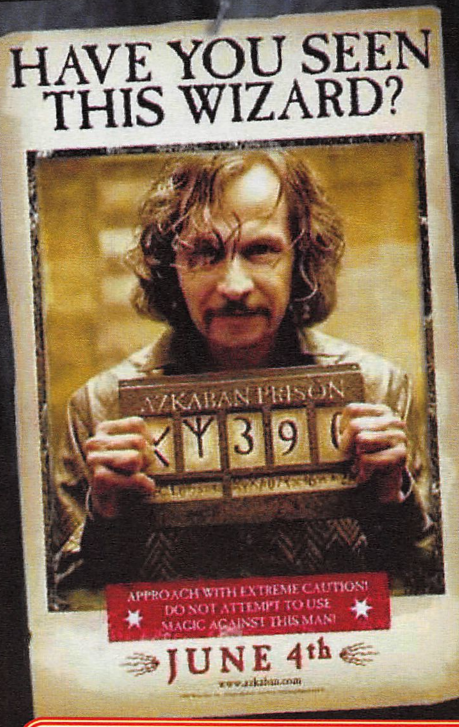
又是一个阳光明媚的早晨，我爬了起来，正要出门，可就在这时，我发现在床头的一张纸条，上面写着是Hagrid写“亲爱的哈利，我们输掉了官司，Buckbeak执行死刑的日子已经确定下来了，Hagrid”。我大吃一惊，怎么这么快！

我立刻去找Ron和Hermione商量下步该怎么办,在寝室外面，看见大家正好都在，听完我讲的后,RON叫道：“什么，他们不能这样”Hermione也说道：“我们立刻去Hagrid那里吧”

我们决定晚上偷偷的到Hagrid的小屋去，走进去，看见了Hagrid，他的心情很不好“真的没办法了吗？我问道，Hagrid丧气般地回答：“Dumbledore校长正在努力”那么我们决定要留下来和Hagrid一起等待结果，这时，突然RON的宠物老鼠Scabbers跑了出来，RON叫道：“你怎么会在这里的呀？”可就在这时刽子手Macnair来了，“你们快走，不要让他发现你”……“我们会回来的，Hagrid”

我们走出了房间，这时突然听见咔嚓一声！哦!Buckbeak被处决了，我们不禁悲伤起来。

“别动Scabbers”RON叫了起来，Scabbers突然躁动起来，“哦！它咬我了”RON叫道，原来是Crookshanks跑了出来，只见它飞快的叼起Scabbers就跑，可就在大家注意猫和老鼠的时候，一只黑狗突然跑了出来，居然叼起了RON就跑进了树林，我立刻认出来，那只狗就是那天夜里和Crookshanks一起的那只狗。我们立刻追了过去，发现那只狗叼着RON跑进了一个树洞Whomping





ハリー・ポッター と アズカバンの囚人

Willow，我想也不想立刻跟着追了进去，没想到还有个挡路的守卫，不管那么多了，用INCENDIO狂烧吧！干掉它以后，我们赶紧赶了进去，里面很黑，我们拿出魔杖，使用LUMOS，才能勉强看见路，可是一直都找不到RON，所以我停下来，决定要分开走，我小心的走着，忽然发现了一个机关，我剪段了中间那根，走了进去，又和Hermione会合了，我们接着往下走，由于有了过去的经验，使用魔法慢慢的往前走也不是很难嘛，经过了一段时间摸索我终于走到了顶端，“RON，你还好吧！那只狗呢”我看见RON后问道。

“根本就没有狗，那是小天狼星，他是化兽师(Animagus)。这时小天狼星走了出来，他就是唯一一个从阿兹卡班成功越狱出来的人，就在这时，Lupin教授也来了“他在哪,Peter Pettigrew在哪？”Lupin叫着。

“就在这里”小天狼星说道，然后把老鼠Scabbers扔了出来，“你在这呀！准备好了吗？”

惊人的事情发生了，只见Lupin教授和小天狼星合力把Scabbers变成了一个人，那个人站了起来,声音颤抖的说：“老朋友~~”小天狼星说道：“我从阿兹卡班逃出来，就是为了找到你，BOTTER你知道是谁出卖了你的父母吗？就是他。”我惊呆了，看着那个人，“你们不明白~~~！”这个人急急忙忙的狡辩着，这时Lupin教授想要杀了他,我赶紧拦住，说：“你不能现在杀了他，我们应该把他送进阿兹卡班”Lupin教授也同意了先这样做。

我和Hermione一起走了出来，沿原路回来，发现路上有个食人妖，算它倒霉！~我心情不好，不要客气，杀了先。走出Whomping Willow，然后对小天狼星说：“你自由了”话刚说完，此时，Snape突然杀到：“各位晚上好，恐怕我要抓你了，小天狼星”我急忙上前解释道：“你，等等Snape教授，他并不是要杀我……”虽然我尽力解释。可惜Snape却根本不会听我的解释。这时小天狼星突然发难了，举起魔杖，将Snape击晕，嘿嘿！我也早就想这么干了，我心里想着……

大家一起走在铺满月色的森林当中，突然Lupin教授感觉不对劲，他紧紧的抱住了头，小天狼星马上叫道：“快离开他！！！”

这时Lupin教授变成了一只狼，哦！原来他是一个狼人，小天狼星也立刻变成了一只黑狗与他撕杀起来，这时Peter Pettigrew突然发难，用魔杖打向RON然后变成老鼠，逃跑了，而小天狼星也受伤倒在地上，现在也没办法追他，只能眼睁睁的看着他跑掉，这时，阿兹卡班的狱卒DEMENTOR突然杀到，我的心一下子变极度恐惧，情急之下，我只好使出了Lupin教授教的守护神魔法，我大叫：“Expecto Patronum！”就在我快支持不住时，我仿佛看见爸爸，然后就晕倒了……

当我再次醒来时已经回到学校了，我们都躺在医院里面，Dumbledore校长走来，他告诉我们小天狼星已经被抓了，正在西方之塔等待判决，他给了我们TIME TURNER，并暗示我们回到3小时前,嘿嘿！时间机呀！我们使用TIME TURNER回到了3小时前，来到Hagrid的小屋，我们决定要救走巴克比克，但不能让Hagrid发现我们，所以我们乘Hagrid不注意，牵上巴克比克，GO，出发。我来到湖边，突然发现了变成狼人的Lupin教授正要攻击3小时前的我们，我们当然是要帮助自己了，冲上去打败了Lupin教授，这时Hermione已经提醒我快点走，剩下的时间不多了，但是我想起了当时的我似乎看见了爸爸，所以我想留下来多等一会时间，等待历史再次重演，阿兹卡班的狱卒DEMENTOR就快要杀了我了，眼看3个小时前的我就快被杀，我只好使用了守护神魔法，没想到从我的魔杖里成功的召唤出一只牧鹿，我明白了，我的爸爸过去的召唤兽也是一只牧鹿所以我看见的那是我自己，时间已经不多了，我们决定立刻赶往西方之塔。

我们骑上巴克比克飞向西方之塔后，决定兵分两路去救小天狼星，这时成群的阿兹卡班的狱卒DEMENTOR也杀到，我一定要赶在他们之前救出小天狼星，这时，MALFOR挡在了我前面，想阻拦我，哼！真是好机会，以前一直找不到理由揍他,这次他自己送上门，岂能放过，这次千万不要客气，一定要狠狠的打，打败他终于成功的见到小天狼星，由于时间已经不多了，我立刻让他骑着巴克比克逃走。



看着他远去的身影，嘴里小声说了句：“你，自由了。”

一个学期又结束了，开始放假了，而我新的冒险也才刚刚开始而已……

- END -


SP
软硬兵团

GBA 游戏下载工具——Qboy

现在国内的GBA玩家基本上都使用烧录卡了，就算没有的还可以通过修改D版卡带来自己DIY。不过使用这种卡带就有一个麻烦的问题来了--必须要不断的自己找ROM。虽然现在很多的网站都提供ROM下载，但是都要自己去每天看有没有新ROM放出来的说，很是麻烦。而且有的游戏还没有图片可以参考，不下载试玩就不知道是什么游戏。对于宽带和有收藏ROM癖好的玩家来说这不算什么，但是对于窄带和只想挑适合自己胃口游戏的玩家来说一个一个地下就相当的麻烦了。不过懒人自有懒人的福，最近就发现一个不错的GBA游戏下载工具--QBOY。

这个软件并不大，只有5M多点，不过却相当的好用。首先大家要下载这个工具。http://www.yxjzy.com/showsoft.asp?soft_id=156 通过这个地址大家可以下载到这个工具，文件已经传好了，打开页面即可下载。下载好了解开以后是一个安装程序，安装就不用我多说了吧。一路的回车以后安装完毕，记得安装好了自动会重新启动机器，有重要的东西开着注意提前保存的说。重新启动了机器后发现桌面上多了一个 Qboy的快捷方式(图1)。在运行以前大家首先连接上网络。首先在第一次启动这个软件的时候他会自动的检测网络，需要等上一小会，毕竟现在的游戏也有上千个了。当自动检测完毕以后软件就启动了。软件自动更新完毕以后就会出现主界面了（图2）。在图片中我们可以看见软件左面分别有数个选项：影片下载、游戏下载、汉化游戏、我的珍藏、问题解答、讨论区、导入以及设顶几项。



图1



图2

先开第一个影片下载，这里提供的是GBA的电影，不过现在里面提供的不多(现在好像都使用GBA电影卡看电影了，烧录卡几乎没有了的说），打开页面可以看见里面有《骇客帝国》的电影剪辑，编号是5001，容量64M，另外还是制作公司、语言和名称。看的一目了然，点一下下载的连接就会跳出一个下载进度条（图3），当下载的时候不能浏览其他的游戏，一次只能下载一个，虽然不提供使用一些下载工具，但是速度还是相当快的，我下载的64M的这段影片只用了不到1分钟。文件下载以后会自动保存。

游戏下载这里就是游戏ROM下载之地了。这里的游戏速度还是很快的。今

《机战编年史》结束了……，再来个“游戏王”的编年史吧！怎么，不行？风哥、雪哥拜托了……！还不行，好的，真红眼黑龙！恶魔の召唤！然后……融合！黑龙上，上啊——黑魔龙，炸了编辑部！魔炎弹——“咚咚，哔——”同意了吧！



图3

天是26日，工具里面的游戏编号最后一个是1396，这个和其他一些比较快的网站放出来的游戏编号基本一样，可见这个工具的速度没有问题。值得注意的是不仅这里提供了全部游戏的检索，而且都是按顺序编号带图片的，什么游戏，什么类型的大家一看就明白了，而且游戏名称还都是翻译过来的中文，对不熟悉的玩家更是莫大的帮助了。如果觉得查编号看着话麻烦，那么上面还有分类的检索，动作游戏、角色扮演、运动类、格斗类……很全面，不过我自己的看了一下，有些游戏的分类还是和官方的有些不一样，大概是制作者觉得不适合那类吧（笑）。在各个分类的最后面有一个搜寻的连接。这里面可以快速查询符合您条件的ROM，只要知道编号、名称、发行公司、游戏语言、容量、存档中的任何一项，就可以快速检索到符合要求的ROM。而且速度不佩服不成，真是相当的快，几乎是点一下就全出来了。

汉化游戏方面这里一共是收录了38款中文ROM，如果您为了找中文游戏到处碰壁的话用这个就可谓点下即可了。



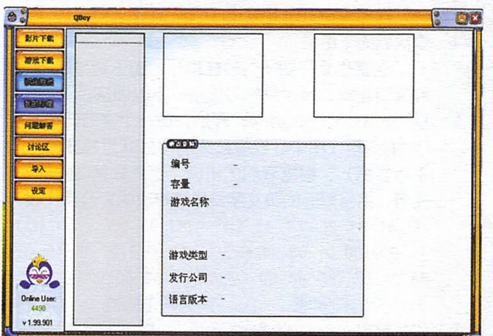
图4

接着看下面的我的珍藏，这里相当于一个ROM管理工具，游戏会按照编号的顺序一直排列下来，只要点上相应编号的游戏，右面的窗口就会出现两张游戏中的抓图以及游戏的相关信息。不过这里的游戏名称会使用正规的ROM名称，也就是说是英文的，游戏类型也会使用英文缩写的形式，对管理ROM很方便，以后再也不用为了找游戏而满硬盘的搜了。注意右面的话还会发现有一个开始游戏和烧录游戏，开始游戏可以直接启动工具中携带的模拟器运行游戏（图4），可以说还是很方便；不过烧录功能现在好像还没有完善，大概是因为新工具的原因吧，我试了几种流行的烧录卡还是提示请插上烧录器。希望这个功能早日完善。最右下的删除是清除游戏ROM用的，不想用的就使用这个直接删掉好了。

如果要使用这个自带的模拟器的话就要先对模拟器进行一下设置（图5）。不过到了这里发现问题又来了，这个模拟器不支持手柄操作，目前只能使用键盘，又是一个麻烦的设计。在这里只能对输出、画面大小和键盘进行固定的选择，功能还很少，希望以后改进到像主流VBA那样好用和方便，不过既然是新出的，那么就有不足，还是应该可以理解的。

图5

另外如果发现这里没有你的ROM而你又有这个ROM的话就可以通过导入ROM传到QBOY里面，不过选择的时候只能使用.gba的格式，不能使用压缩文件，现在软件还不支持。看来这个工具需要改进的地方还真不少。不过值得注意的是工具自带了一个小留言版，只要大家有什么意见都可以和线上的玩家交流，这个可以普通下载比不了的，即可以方便的找到游戏，又可以和大家一起聊天，一定不错啊。



虽然现在这个工具还只能说是可以用，但是要达到很好用还有一段的差距，看来作者还要加倍努力啊，只要继续完善功能一定会成为一个更好的软件的。

文：gokumine



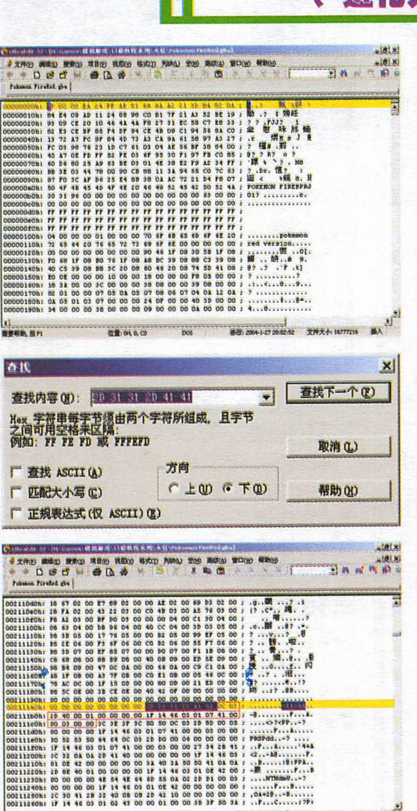
文/pmgba

打造个性化的口袋妖怪火红/叶绿386版



口袋妖怪玩家们一定对386版备感亲切——这款由国人自己制作的口袋妖怪改版游戏，打破了原口袋GBA版游戏中只有通过联机交换或得到礼物后才能捕捉神兽的限制，从而可以单机实现特定神兽的捕捉、通讯交换进化型精灵的直接进化、在商店直接购买珍贵的进化石等功能，最终获得全部的386只精灵！不过，口袋迷们或许还不满足于此，大家可能会问，386版究竟是如何做出来的，能靠金手指来实现吗？如果要让神兽出现在我喜欢的位置，又该怎么办呢？下面我们就来把386版的制作秘密向大家展示出来，并教大家如何打造个性化的火红/叶绿版386ROM。

一、进化方式修改篇



首先要明确一个概念，386版的修改和金手指的机理完全不同，金手指是靠修改游戏进度的内存数据来实现的，只有在金手指本身激活时才能实现其功能；而386版是要修改rom本身的内核数据，它不依赖于动态的内存，一次修改完毕后终身受益。

修改需要用到编辑软件，本文以16进制编辑工具UltraEdit（以下简称UE）和口袋妖怪火红版为例说明修改方法，具体步骤为：

1、安装并启动UE，用UE打开ROM文件（例如firered.gba）；

2、找到我们想要修改的PM种类

单击菜单栏"搜索"－"查找"或是按快捷键Alt＋F3，弹出查找对话框：

在"查找内容"里输入PM的种族值的十六进制，格式为HP 攻击 防御 速度 特攻 特防，比如我们以妙蛙种子为例，妙蛙种子的种族值为45 49 49 45 65 65，转化成十六进制就是2D 31 31 2D 41 41，可以查找到如下结果：

这就是我们要找的妙蛙种子，由于有少数PM的种族值相同，所以最好多搜索一下以确认。

从"2D 31 31 2D 41 41"开始，每28个字节就是一只PM的资料（图中红线框起来的部分就是妙蛙种子的基本数据），根据我们的研究，这些数据（画横线的部分，括号里面的英文字母是注释说明）分别代表：

2D 31 31 2D 41 41 (A) 0C 03 (B) 2D (C) 40 (D) 00 01 00 00 (E) 00 00 (F) 1F 14 46 (G) 03 01 07 (H) 41 00 (I) 00 03 00 00

A：PM的种族值　B：PM的两个属性　C：PM的捕获率　D：PM的经验值　E：PM的高几率携

带道具　F：PM的低几率携带道具　G：PM的亲密度　H：PM的生蛋分组　I：PM的两个特性

修改这些数据就可以容易地修改该精灵的各种属性，具体大家可以自己挖掘。下面我们就来具体讲解如何改变某只PM的进化方式。

3、修改PM的进化方式，解决单机无法进化的问题。

仍以妙蛙种子为例，定位到00216180行：

```
00216180h: 00 00 00 00 04 00 10 00 02 00 00 00 00 00 00 00 ; ................
```

红框框起的部分就是妙蛙种子的进化方式，第一个方框为进化方式，具体代码为：

0100－亲密度进化　0200－白天亲密度进化　0300－夜晚亲密度进化　0400－通过等级进化

0500　通信进化　0600－携带道具通信进化　0700－通过使用道具进化

妙蛙种子是等级进化，所以A处为0400，如果你要让妙蛙种子变成亲密度进化，改成0100就可以了。其他需要通讯进化的精灵可以改为等级进化或者亲密度、进化石进化方式，就能实现无需联机的进化功能了。

第二个方框为进化的附加条件，如该PM为亲密度或通讯进化，则这里为空(0000)，如该PM为等级进化，则这里填进化所需等级(0100)，如该PM必须通过使用道具进化或携带道具通信进化，则这里填入道具代码。

第三个方框为进化成的PM编号，02就是妙蛙花，即妙蛙种子的进化型，如果改成其他的数值，那让妙蛙种子进化成超梦也不是难事，只是那样一来就太恐怖了……

二、捕捉地点修改篇

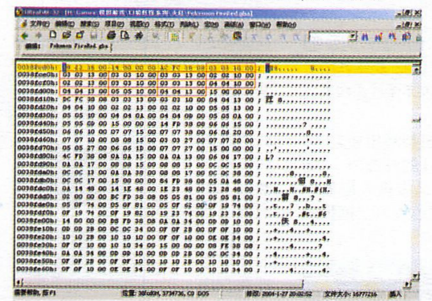
修改捕捉地点是制作386版的核心内容，其修改的目的就是让正常情况下不能在游戏中出现的精灵（一般来说都是神兽），或者是某一个版本才有的精灵（如叶绿版专有的精灵）也能在游戏中出现，从而实现单机得到386只宠的目的。

先来了解一下每条路的PM出现率是以什么方式储存的：

每条道路共分12组，每组储存着出现一只PM的资料，每组共有4格，第一格是PM的最低等级，第二格是PM的最高等级，后两格则是PM的编号。12组PM出现的几率各不相同，具体为：

组别	1-2	3-6	7-8	9-10	11-12
几率	20%	10%	5%	4%	1%

定位到0038FCD0行，这里的14 00 00 00开始，每56字节就是一条路的资料（我们把山洞、河流、钓鱼等会出现PM的地方也称为"路"）：



图中红色方框框起的就是1号路12格的PM出现率。

要寻找某一条路的方法：先进入游戏，到该道路遇敌，根据这里所出现的怪兽的等级与编号来查找，一般情况下，筛选几个地址后就会找到想要的地址。



我们把1号路的第一组（20%几率）03 03 10 00（Lv3－Lv3的波波）修改成03 03 97 00（Lv3－Lv3的梦幻），来到游戏中试试效果。

本文讲到这里就快结束了，大家是否已感到制作口袋妖怪的386版其实并不难而蠢蠢欲动了呢？^_^注意在修改时要经常备份rom，以免应不慎改错了某个数值而导致整个游戏Bug频繁出现或者意外中断，一旦忘记了修改的位置，那就前功尽弃了……另外，修改会因稀有精灵的加入而导致游戏难度的整体降低，所以不要改得太"过火"，建议将稀有精灵出现的位置尽量安排在游戏后期。

文章最后要提醒大家的是，任意修改rom是非法的，所以本方法仅共口袋妖怪和GBA开发爱好者研究及娱乐之用，切莫作为商业用途哦！





文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

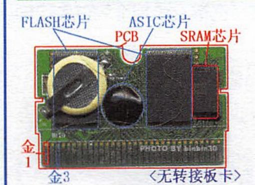
VOL.1

改卡学堂

特别鸣谢：烧录地带

大家好，我是MSN-04 SAZABI。自从上一期《掌机迷》给大家写了一篇“改卡解惑”后，引起了不少读者的兴趣，我的邮箱也突然间多了很多信件哩^o^。所以，我决定向风林大哥请愿，让他给我们增加一个改卡专栏——就是大家现在所看到的这个“改卡学堂”啦！我主持的这个栏目，其主要服务对象是具有改卡能力但又不便上网的读者，希望能够通过杂志向大家提供相关信息，使大家都能改好自己的每一盘D卡！另外，也请大家不吝笔墨，在回函卡上支持我一下（有条件上网的就到www.vgame.cn给《掌机迷》留言吧），这关系到栏目是否还会继续下去的，希望喜欢改卡的各位不要放弃您神圣的一票！当然，一个新栏目刚刚起步或多或少还有点稚嫩，各位读者不妨多提点意见，我相信今后会做得更好的！

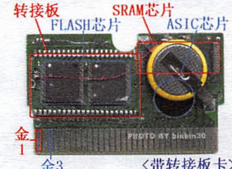
好了，闲话少说，马上进入缤纷的改卡世界。由于上一期的“改卡解惑”已经为大家介绍过相关的原理和工具，所以现在就不再赘述，直接开始“实战”吧！（注：下文所出现带“*”号的相关改卡名词解释详见文末）。



〈无转接板卡〉

无转接板卡——这类D卡绝大多数是把FLASH芯片和SRAM芯片、ASIC芯片一样直接固定在PCB上的，并且外露引脚。所以我们可以先找出芯片WE的对应脚，然后用缝衣针把它挑起来，使之与PCB分离。这个过程必须非常小心，如果一个不好把引脚挑断，之后的善后工作就够您烦了。接下来要准备电烙铁和松香，用漆包线把这根引脚与金3连接，最后再用透明胶什么的固定一下线路就OK了。

带转接板卡——这类D卡是把FLASH芯片先固定在转接板上面，再连片带板一同固定在底部PCB上的。由于转接板和底板可以任意搭配，所以种类非常繁多；而且转接板上面的FLASH芯片固定方法也是各不相同，既有引脚外露的，也有直接嵌入BGA封装的，还有引脚甚至整块芯片被牛屎覆盖的……外露的可以挑脚还好说，其它的可是连引脚也看不见的啊！怎么办？还好，多数转接板上面都有一个或者多个焊点，WE应该就在里头。寻找的方法是用万用表逐个测试这些焊点，找出与金1导通的，然后用电烙铁把它熔开，应该可以发现有两个小焊盘，再用万用表测试可知一个是跟金1通、一个不是的。紧接着就用漆包线把不跟金1连导通的那一个焊盘与金3连接，最后固定好就可以了。



〈带转接板卡〉

以上就是两大类D卡的一般改造过程，可以应付80%以上的D卡，所以请大家务必要掌握，以后我就不再重复。接下来进入本栏目的3大版块：

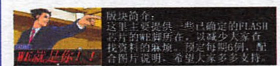


图1：TSOP48的东芝FLASH芯片，其WE位于第11脚。具体到图上的位置就是从芯片左上角往下数第11根引脚。

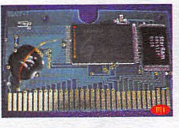
图2：TSOP48的富士通FLASH芯片，其WE也是第11脚。具体到图上的位置就是从芯片右上角往左数第11根引脚。

图3：TOSP52的三菱FLASH芯片，其WE还是第11脚。具体到图上的位置就是从芯片左下角往右数第11根引脚。

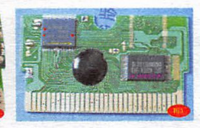
图4：常见的三菱转接板之一，上面的是TOSP52的三菱FLASH芯片。引脚多数是被黑胶覆盖，不过有WE对应焊盘也省了挑脚的麻烦。

图5：NEC转接板，上面的是BGA封装的NEC FLASH芯片。虽然不能挑脚，但是有WE对应焊盘倒也是改造方便。

图6：某种牛屎转接板，上面多数是黑胶封装的三菱FLASH芯片，同样也有WE对应焊盘可供改造。







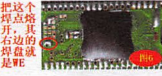
把最上端的一个焊盘从大焊点中分离出来，它就是WE



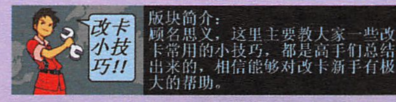
把上面的焊点熔开，下面的焊盘就是WE



把这个焊点熔开，其右边的焊盘就是WE



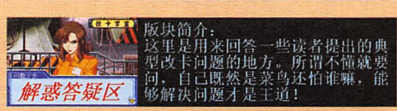




版块简介：
顾名思义，这里主要教大家一些改卡常用的小技巧，都是高手们总结出来的，相信能够对改卡新手有极大的帮助。

1、最安全的挑脚方法——改卡很多时候都需要挑FLASH芯片的WE脚，但是面对这么细的引脚，很多新手都无从下手甚至错手把脚挑断。确实挑脚的方法很多，有人用电烙铁，有人用注射器，有人用美工刀，甚至有人用剪刀镊子的(^_^b)……其实，大家只要准备一根细针就够了。首先，把针尖伸入引脚根部，以旁边的引脚为支点，利用"杠杆原理"轻轻一"撬"，引脚就很轻松地被挑起来了。此法成功率高、干净利落，推荐！

2、最安全的焊脚方法——挑脚不断焊脚断，这实在是太不值得了。如何才能避免发生这种事情呢？首先使用的工具要好，尖头电烙铁、极细漆包线、焊锡、松香一个也不能少，最好还要准备一张纸(别太薄了)。问我要纸有什么用？您先在纸上开一个小孔，大小要刚好让引脚穿过的，然后就把事先挑起的引脚从背后穿出暴露在外，使纸张盖在芯片上面。这样一来，就不怕多余的焊锡滴下来把周围的引脚糊成一团了(^_^)。接下来放心焊吧，先把漆包线要接的一端表面的漆皮去掉，可以使用小刀刮，懒的就直接用电烙铁一热，什么都熔了；然后上点焊锡和松香（切记一定要少量！否则"波及"旁边的引脚可别怪我不提醒您哦），小心翼翼把线端靠到引脚上，看准无误后用电烙铁的尖头往上面一"点"……滋的一声，搞定了！



版块简介：
这里是用来回答一些读者提出的典型改卡问题的地方。所谓不懂就要问，自己既然是菜鸟还怕谁嘛，能够解决问题才是王道！

因为本区主要是面向那些不便上改卡论坛提问的群体，所以靠的自然就是书信了。为了方便我收集，请大家把信件注明栏目寄给《掌机迷》，它会用电邮把问题发给我的了。如果嫌速度慢，可以直接给我发邮件(Email:gbalin@126.com)，里面注明要我在书上回答就可以了。由于本期是栏目的第一弹，还没有人给我来信，所以只能暂时先从论坛找几条来登了（大家别怪我充数啊^_^b）。最后欢迎大家踊跃提问！

1、问：改好的卡可以用EZ烧录器来烧吗？

答：不可以。现在只有GBA LINK、GBA LINE和火线（FIRE LINKER）支持改卡，而EZ、XG、EZFA、EWIN等牌子都不行。

2、问：为什么我改的三菱128M卡带在GBA LINK下只能使用64M？

答：确认改造无误的话那应该是软件检测的错误，解决办法是在"系统参数"里面去掉"自动检测卡带"的钩，然后手动选择"特殊卡带类型">"三菱单芯片128M"就可以了。

3、问：为什么我的卡带烧进游戏后不能存档或者是死机白屏？

答：有的卡带因为自身ASIC芯片不好的缘故，必须在烧完后把WE从金3接回金1才可以正常游戏。

4、问：什么游戏的卡带比较好改？

答：一盘卡带好不好改甚至是不是绝症卡，要看的是PCB而不是游戏。因为即使是同一个游戏，不同的地域或者不同的批次，PCB可能都不一样的。

5、问：什么是卡带的板号？怎么才可以知道自己卡带的板号？

答：不同种的PCB都有它自己的板号，如G117、2R3232-3E5PL、JY-2S64-3E（M44H）等。它们都可以在PCB的正面或者背面找到，在无法提供图片的情况下求助改卡，告诉板号也不失为一个办法。

本期的内容到这里也是时候告一段落了，咱们下期再见。再罗嗦一句：大家对本栏目有什么意见和建议的请大胆提出来，"改卡学堂"的发展方向是由您们决定的！

§名词解释§

FLASH芯片：就是用于保存数据的可擦写闪存芯片，不必电力维持数据。绝大多数的D卡就是用它来摆放游戏ROM，也是烧录卡的命脉所在；另外也有一些小容量的FLASH芯片用于保存存档数据，做到永不掉档。

SRAM芯片：通常容量较小，用于保存存档数据，但与FLASH芯片不同的是它需要电力来维持数据，所以使用SRAM芯片的D卡都必需配上一块电池。这种配搭的好处就是成本较FLASH芯片的要低，所以被D商广泛使用。

ASIC芯片：即卡带的控制芯片，通常是用黑胶封装。不同于使用CPLD芯片的正规烧录卡（XG2 TUBRO除外），绝大多数D卡使用的都是这种定制的ASIC芯片，其好处是耗电量低，但缺点就是发现错误不容易更改。所以，决定一盘D卡是不是绝症卡的，就是这个ASIC芯片。

转接板：有一类D卡是把FLASH芯片固定在一块小电路板上面的，这块小电路板我们就称之为转接板。

PCB：指卡带的主电路板，ASIC芯片以及SRAM记忆芯片一般都在这上面。

WE：用于控制芯片的地址线，通常指对应引脚或者与之相通的地方。

金3：卡带金手指（即插入卡槽的那部分）从左往右数第3脚，功能是WR。如果把芯片的WE连到这里的话，就可以通过它控制芯片。

牛屎：指黑胶封装。最常见的是ASIC控制芯片，基本上都是使用这种廉价的封装，另外也有不少FLASH芯片使用这种封装绑定在转接板上，我们亲切地把它叫做"牛屎卡"（^_^b）。

金1：知道了金3这里的金1看来不用说大家也知道在哪里了，它是卡带的VCC。通常没改的D卡的FLASH芯片WE就是跟这个高电平相通的，从而屏蔽了芯片的擦写功能。

掌上风暴



vol.4

文/安娜

移动通讯系统对对碰

随着科技的不断发展，越来越多的移动通讯设备逐渐地融入到我们的生活之中，作为一个闯关族，我们最关心的还是这些移动通讯设备的游戏功能，如果你想选购一台适合自己的移动通讯设备，首先需要对目前市场上的主流移动通讯设备系统做个深入地了解，看清“她”的真面目后再明媒正娶迎回家。

Symbian

易用度：5
游戏丰富度：4
游戏质量：4

Symbian也被称作EPOC系统，是由Psion Software公司推出的操作系统，目前的Symbian系统已经达到PC 32位机的水平了，并且可支持多任务同时操作。Symbian不仅仅是一个操作系统的名称，而且还是一个公司，一个阵营，一个手机联盟的代名词。这种系统的特点是系统运行效率高，占用内存小。支持该系统的游戏数量比较丰富。采用此种系统的代表机型有诺基亚N-GAGE、6600，索爱P908，西门子SX1等。代表游戏（均为国产游戏）从左向右依次为：潘多拉任务、风电摩托、钢铁咆哮。







Windows CE

易用度：4
游戏丰富度：5
游戏质量：5

此系统是由微软公司推出的一种掌上型操作系统，最早主要应用在PocketPC上，最近几年因为智能手机市场特别火爆，所以微软又将触角伸到了这个领域，在2003年将自己的掌上系统拆分为三个部分：For Pocket PC（纯PDA用），For Pocket PC Phone Edition（PDA手机用），For Smartphone（智能手机用），统称为Windows Mobile 2003 。这种系统的特点就是操作上与普通台式机系统十分相近，一些PC上常用的软件都有对应该系统的版本，功能应用上要强于其他几种移动通讯系统。支持该系统的游戏数量很丰富，而且有很多PC移植大作，对于喜欢电脑游戏的玩家来说，Pocket PC是个不错的选择。代表机型：惠普的iPAQ Pocket PC系列和多普达的智能手机系列。代表游戏从左向右依次为：FirePower、 古墓丽影、Smartphone 3D mini系列。





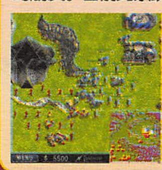


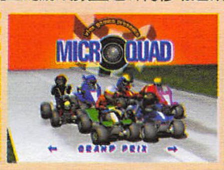
雪人，你也太不把我等男性掌机放在眼里了！为什么我寄了十几张回函卡也没有下落，我女友只寄了一次就登出来了？太不公平了！我可是每天都带着GBASP去上班的超级游戏迷啊。杜伟宁；26；男；100029；北京市朝阳区芍药居甲31号1105号；兴趣：GBA、PDA、电影、音乐

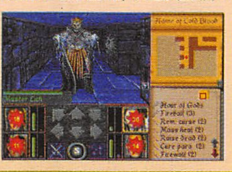
Palm

易用度：4.5
游戏丰富度：5
游戏质量：4.5

Palm系统是一种32位的嵌入式操作系统，以前专用于PDA，曾一度占据了近90%的PDA市场，不过近两年迫于微软Pocket PC的打压，销量较以前大幅度下降。自从Palm公司收购了竞争对手Handspring公司后，Palm One公司也开始涉足智能手机系统市场。这种系统最大优点就是简单易用，很容易上手，由于Palm系统是一种开放式系统，所以它的软件特别丰富，比Pocket PC还略胜一筹。不过Palm系统的游戏和多媒体播放能力要比Pocket PC逊色一些，这主要是由于Palm整体硬件配置不如Pocket PC。相对来说Palm系统比较适合喜欢挖掘系统潜力，频繁装卸软件的朋友。目前此系统上的游戏数量是所有移动通讯设备上最丰富的，不过质量较Pocket PC低一些，多为益智类小游戏。代表机型：SONY CLIE系列掌上电脑及Palm One系列掌上电脑等。代表游戏从左向右依次为：Warfare Incorporated、MicroQuad、Legacy。





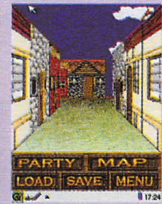


Linux

易用度：4
游戏丰富度：1
游戏质量：4

Linux是近两年非常热门的一种移动通讯设备操作系统，移动设备版Linux是由PC上的Linux系统缩水而来，源代码开放、软件授权费用低、开发人才资源丰富是Linux最强有力的三大杀手锏。由于Linux源代码开放，非常有利于独立软件开发商开发出硬件利用率高，功能强大的应用软件。另一方面，Linux系统的安全性和保密性要比其他几种移动通讯系统更高一些。由于Linux具备以上两大优势，所以目前很多政府机构和公司企业都对Linux系统寄以重望，热切期盼它能够改写Windows独霸操作系统市场的现状。虽然目前基于Linux系统的软件少得可怜，游戏更是寥寥无几，但从长远角度来看，Linux的发展前景还是比较乐观的，不过就目前来讲，Linux决不是游戏玩家的明智之选。代表机型：夏普Linux系列掌上电脑和摩托罗拉智能手机A760、A768等。代表游戏从左向右依次为：Sea Strike1、Dragon Bane II。

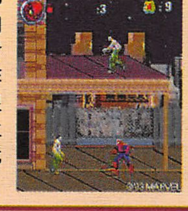




NOKIA Series

易用度：5
游戏丰富度：5
游戏质量：3

Series系统是诺基亚公司自行开发的一种手机操作系统，虽然诺基亚公司把它叫做“用户界面”，但实质上它就是一种操作系统，由于诺基亚手机的市场占有率位居世界第一，再加上Series系统机型多数支持JAVA功能，所以基于Series系统的各种游戏软件特别丰富。目前Series系统包括20/30/40/60/80五种版本，其中Series 20系统机型屏幕尺寸为84×48，屏幕类型为灰阶型，代表机型8310；Series 30系统机型屏幕尺寸为96×65，屏幕类型为灰阶型和少量4096彩色机型，代表机型6510和3530；Series 40系统机型屏幕尺寸为128×128，屏幕类型为4096彩色型，代表机型7210和6610；Series 60/80比前面三种系统稍微特别一些，它们采用Symbian OS内核的平台界面，两者最显著区别就是前者属于单手操作型（3650、6600等），后者属于双手操作型（9210）。目前各手机厂商非常青睐Series系统，很多游戏都是基于Series系统开发的，网络运营商网站上提供下载的游戏，这类游戏占到了50%以上。代表游戏从左向右依次为：蜘蛛侠、西伯利亚之日。





雪人：啊，这个，你女朋友究竟是谁啊？我怎么一点印象也没有啊！
风林：嗯，连女读者名字都忘了，扣RMB200！

以上就是目前市场上的几种主流移动设备操作系统。综合评价，从画面和游戏质量上来说，当属Windows CE系统的游戏最为强大，毕竟CPU速度，内存都比其他系统有不小的优势，但是缺点也比较明显，那就是体积稍显庞大，价格较高。Symbian系统和Smartphone系统的机型体积比较小巧，也比较符合人们的使用习惯，游戏质量仅比Windows CE系统机型稍差一点，笔者认为这两类机型可玩度更高一些，特别是N-GAGE系列，性价比非常高。基于NOKIA Series系统之下的游戏虽然画面质量一般（Series 60/80机型除外），但其中不乏游戏性极高的精品，这类机型比较适合银子比较紧张的用户。虽然基于Palm系统下的游戏数量目前比较丰富，但Palm机型自去年以来，在市场上的占有率不断下滑，未来的前景不容乐观，所以想选择这类机型的朋友们一定要谨慎出手。至于Linux机型，目前基于这种系统之下的软件寥寥无几，游戏更是少的惨不忍睹，建议大家最好不要打它的主意……

本月PDA游戏TOP5





Kung-Fu Fighting

游戏类型：FTG
上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.aimproductions.be
适用机型：Pocket PC

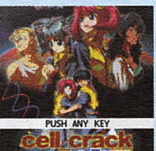
这个游戏的制作公司本来计划在去年年底推出此游戏，但由于种种原因一直延期，现在它终于来啦！漂亮的画面！动感的音乐！爽快的格斗手感！这就是"Kung-Fu Fighting"，PocketPC上最伟大的格斗对战游戏。在游戏中你不但可以用拳脚痛扁对手，而且还可以使用各种武器，爽快感倍增。赶快把它装到你的Pocket PC里，感受一下老外眼中的"中国功夫"。

Cell Crack

游戏类型：AVG
上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.i-e-team.com
适用机型：PalmOS 5



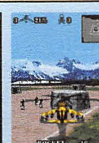




"Cell Crack"是一个日本公司推出的科幻冒险类游戏.游戏画面非常精美，充满日系漫画风格，个人感觉它与很多DC上后期出现二维AVG游戏十分相似。故事发生在公元2100年，你要控制主角"TAKERU"在充满神秘和恐怖的太空空间站里完成一个个艰巨地任务。游戏采用多路线设计,选择不同的路线,会有不同的剧情,遭遇不同的战斗,但最终结局只有一个，那就是……喜欢动漫又精通日语的朋友赶快试试吧！。







Hellfire

游戏类型：STG
上市日期：2004年4月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Pocket PC，Palm OS 5.0

"阿帕奇"对"雄鹿"是一款非常精致的空战游戏，它与PDA著名游戏"GTS Racing"是同一个开发小组完成的。在游戏中有两种飞机可供游戏者选择：大名鼎鼎的"阿帕奇"和"雄鹿"。此游戏使用了二维加三维的画面表现风格，视觉效果极佳十分精美，枪声、爆炸声等音效也十分震撼，有多种武器供我们选择另外游戏中飞机还可以自动瞄准，省去了玩家很多的麻烦。

这期的徽章不错哦，以后做一套高达系列徽章吧，一定能吸引众高达FANS，雪人&飞月赚了钱我哥提成。
赵晔；18；女；100010；北京市东城区东四五条铁营北巷7号；兴趣：打机、上网、漫画





Kung Fu 72

上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.concreteudder.com
适用机型：Pocket PC

又是一款Chinese功夫游戏，故事发生在1972年，身为一个功夫演员的你——常培，发现自己"暴病"而亡的父亲死因另有隐情，于是他决定孤身一人把幕后黑手绳之以法……这个游戏的风格与卡普空公司的动作游戏"快打旋风"十分相似，游戏中主角除了可以使用拳、脚等"常规武器"外，还可以使用打倒敌方角色后所获得的各种"大规模杀伤"武器，通过特定关后还会出现附加的加分关，值得一提的是这个游戏的背景音乐非常出色，各种音效也配合得惟妙惟肖。Let's go！赶快让恶棍们尝尝咱们的老拳吧！

魔兽争霸

游戏类型：RTS
上市日期：1994年
官方网站：http://www.blizzard.com
适用机型：Pocket PC



大名鼎鼎的魔兽争霸，我想喜欢游戏的朋友没有不知道的吧？！这次它降临到Pocket PC上了，不过别误会，这次到来的仅是用Pocket PC上的DOS模拟器模拟出来的，正式Pocket PC版还在开发之中，预计今年下半年面市。如果你实在等不及了，可以像我一样在Pocket PC上安装一个"DosBox"DOS模拟器外加一个"landscape"横屏模拟分辨率插件，然后就可以尽情地重温旧梦喽！

本月手机游戏TOP5





Daedalus 3D

游戏类型：FPS
2004年5月
官方网站：http://www.daedalus3d.com
适用机型：SymbianOS 6.0

Daedalus 3D是一款第一人称视角3D射击游戏。游戏中玩家将要扮演一位太空悍警，孤身一人在广阔地宇宙遗迹中消灭各种宇宙暴徒。游戏中有多种武器可供玩家选择，全部游戏角色使用即时3D多边形绘制，而且开发厂商还使用ARM代码全面优化了3D引擎，使得游戏画面与一般手机游戏相比更加精致、流畅。另外此游戏还支持320×320像素和480×320像素两种分辨率显示，适用于各种Symbian OS手机。除此之外它还支持16位数字立体音效、支持触摸屏输入、支持增添新的任务包。

飞月：这是个挺不错的主意啊，如果被采纳了的话，雪人请你客啊！　雪人：为什么是俺啊？哦，请女读者，好说好说啊！
飞月＋赵晔：一〇一！——！

三国演义之英雄出世





游戏类型：RTS
官方网站：http://www.javagame.cn
适用机型：SymbianOS 6.0

一款由国内游戏厂商——数位红开发的手机即时战略大作！从目前公布的截图看，此款游戏可以算得上手机游戏中的NO.1。此游戏开发历时一年，集合了数位红公司最优秀的开发人员及游戏引擎。游戏中，玩家可以同时扮演刘、关、张三人，并且可以使用类似即时战略的模式进行单独操作，体现彼此配合，游戏画面异常精彩，整体风格颇像PC上的“赵云传”。自从三国无双在游戏市场大获成功后，游戏界的三国风大有愈演愈烈之势，预计本游戏将配合诺基亚公司的百万像素拍照手机7610上市销售。

三国演义






游戏类型：SLG
上市日期：2004年1月
官方网站：http://www.javagame.cn
适用机型：NOKIA S40(7250，6610，3300等)

又一款来自数位红的三国游戏，不过它与前面那款是截然不同的两种风格。这一款三国是战略模拟类游戏，比较接近正统的三国游戏，游戏整体风格古朴、典雅，具有浓郁的中国特色。游戏采取策略回合制。玩家可以选择三国时代的任何一位君主，制定自己的统一霸业，军事、人事、内政、战争、买卖等系统一应俱全，另外游戏中的出场武将数量也相当丰富，让玩家在小小的手机上再次重温当初霸王大陆给我们带来的感动。

三国无双之血战长坂坡







游戏类型：ACT
上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.inptec.com
适用机型：NOKIA S40 (7250,6610,3300等)

最近手机国产三国游戏还真多……又是一款三国游戏！而且还是横山光辉版三国！不知存不存在版权问题^_^b……该游戏可以算得上是“吞食天地2”的手机复刻版，无论是画面风格还是游戏设定，都近乎完美地再现了当年在街机厅里红极一时的“吞食天地2”。只不过游戏的主角变成了赵云一个人，故事背景改为了长板坡冲阵扶危主。游戏中玩家除了可以使用普通攻击方式外，还可以使出连招、必杀技等相当爽快的招数，随着剧情发展你还可以拿到青虹剑、倚天剑等神秘武器。最让人兴奋的是就连包子、烧鸡腿、大盘馒头、金银细软这些原版中设定颇为经典的“宝物”也被原汁原味地保留下来，一个字——强！

Trick Soccer 2004





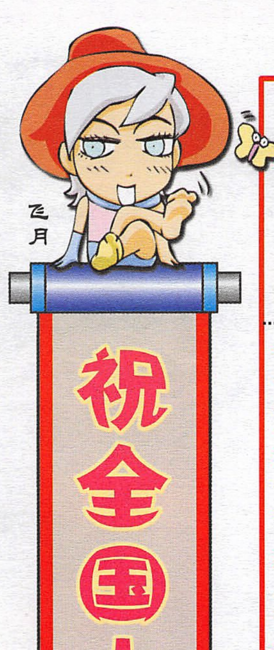
游戏类型：SPG
上市日期：2004年5月
官方网站：http://www.aimproductions.be
适用机型：Smartphone

一款另类的足球游戏，说它另类，是因为在游戏中我们即不能进行比赛，也不能买卖球员、经营俱乐部，我们能做的只是训练！训练！再训练！这个游戏整个游戏过程全部是训练球员的各种足球控球和射门的技巧，需要操控球员完成各种足球比赛中经常用到的动作要领，比如头球、任意球、踮球等等，整个游戏画面精美，难度适中（3种难易度），如果你是足球发烧友，但又喜欢躺在床上训练……那快试试这个吧！

虽然我是一只菜鸟，但我相信《PG》会给我丰满的羽毛，So I love you——《PG》！
曾珠；14；女；400010；重庆渝中区解放路29中初二1班；兴趣：看《PG》、漫画、玩游戏



玩家手记



雪人的聊天室



劝学

三千发丝悬梁日，闪闪钢锥刺股时。
凿壁偷光苦读夜，以月为灯发愤刻。
书山学海走一路，但将嬉闹放两边。
不畏崎岖坎坷痛，只为苦尽甘来。

1、终于迎来了难得的休息，被飞月拖去对战格斗游戏。在多次失利后终于奈不住性子用一赖招赢了她一局，结果惨遭她场外的真人PK，被一脚踢飞。5555，世界上最可怕的动物果然是……啊……（飞月：背后说我坏话的下场就是被踢飞！）

2、看到AKIRA大人在翻译歌词，于是就小小地卖弄了一下，结果被他抓住来搞定《银时计》的资料翻译。不过正好乘机好好地研究了一下《钢之炼金术师》，这也算是因祸得福吧。对了，回头还得向他要块怀表！

3、看到飞月那孩子般可爱的笑容，俺才想起来这天是儿童节。希望小朋友们能够健康快乐地度过每一天啊！对了，幸福童年，离不开《掌机迷》啊！（飞月：不许乱作广告！）

4、就在俺制作聊天室的时候，每年一度的高考也结束了。不知道大家考得如何呢，相信应该会让自己满意吧！希望大家都能进入自己向往的学习殿堂哦！

来自湖北黄石的卢俊友：一本好的杂志不是说说就能够那个什么什么的，编者要拿出诚意，读者亦会提出意见，不要只听那些夸奖的话。也许，真正的热心读者就是那些直言不讳的读者，我不会讲一些好听的话去取悦众小编，我看到了你们的成绩，在心里也会为《掌机迷》的成长而欣喜，但是如果真的想“人生五十年，一统中国掌机杂志市场（木头语）[边角栏]”，那还有很长的一段路要走。

来自东北的雪人说：前进的路上从不是一帆风顺，远航的途中也多是暗礁潜流。但是，就算是在没有光亮的黑夜里，我们也不会退缩。虽路漫漫兮修远，但只要一路上有热心的读者大人们的陪伴，纵然苦些又何妨？

来自河北石家庄的王皓：最近有“艺术性”的文字少之又少，取而代之的是贫之又贫的语言。虽然贫气的语言能惹人发笑，但意味太浅。希望贵社再多审视一下写下的东东，虽然搞笑能放松心情，但我认为一本杂志应是一个艺术品，这个艺术品更应精益求精，回味无穷。当读者投的稿不是很好时（指多数读者都不喜欢时）可以删去，要再拿它出来，会被戴上“骗读者的钱财”的帽子。

来自东北的雪人说：其实，一直觉得好的杂志应该是既能给读者以帮助，又能使读者保持愉快的心情，这就像是两个朋友一样。所以，只要我们心有灵犀，又何必过分执着于用来沟通的语言呢？刊登读者的来稿，其实是想给读者大人们提供一个展示自我的舞台，正所谓“重在参与”。当然，我们也

我们应该充分享受游戏带来的那份快乐，愉悦、惊喜与满足。而不是过分依赖虚无飘渺的游戏世界，更不能把内心的灵魂驻扎在那完美的地方，享受游戏，享受人生！李颖；19；女；100062；北京市崇文区东兴隆路103号；兴趣：动漫、游戏、电脑

一定会在今后听取更多读者大人们的宝贵意见，对杂志质量提出更高的要求，力争为读者大人们奉上更加美味的大餐！

来自广东的林克：雪人，你可以看全部的《柯南》，实在太幸福了。要知道我只看了几十集，还是电视上播放的，没办法，缺铁。如果你不想看可以寄给我，我一定会把你当神崇拜。

来自东北的雪人说：那个，俺看的都是AKIRA大人的碟子啊，要是搞出什么问题来，他可是会使出“御狼术”来对付俺的啊，所以只好对你说抱歉了！

来自天津河西区的王庆钧：哈哈，那个隐藏的“王者”球队被我发现了！我使用的是路飞队在故事模式通关后发现的，又在对战模式中使用过那支球队，其实那七个人中除了最强的剑士“鹰眼”密佛格之外，其他人并不是“王下七武海”，他们分别是：在中间的路飞所向往的海盗——红发桑克斯，路飞的哥哥火拳艾斯，红发海盗团的副船长，一个老吃肉的胖子（名字没查到），乌索普的父亲艾索普，还有一个就是代替红发桑克斯给白胡子送信的新加入海盗转向的新人。我很喜欢《掌机迷》中的文章，既详尽、丰富，又不乏幽默，搞笑很吸引人，最重要的是贵刊工作人员的工作精神，我想如果按“凝结在商品中的无差别的人类劳动”来衡量《掌机迷》的价值的话，决不会是那屈屈的10元RMB！

来自东北的雪人说：恭喜你得到王者球队啊，那可是某小编努力了很久也没能达成的哦！另外我很赞成您最后的那句话，因为我们精神上的共鸣是不可以用金钱来衡量的啊！

来自山东省济宁市的刘一峰：本人现奉上独家秘技一条：若在回函卡边角栏中写上“我从没上过边角栏，我寄了很多期了”之类的话，下期命中边角栏的几率将会上升至80%左右，没有上过边角栏和想上边角栏的同志们，用这招试试吧。（真正没上过边角栏的小人物）！

来自东北的雪人说：呵呵，这是读者大人说笑了，不过近期的确有不少读者朋友抱怨边角栏难上。其实僧多粥少，所以出现这种局面也是必然的吧！希望大家能够保持一份平常心，多一些坚持，少一份抱怨吧！

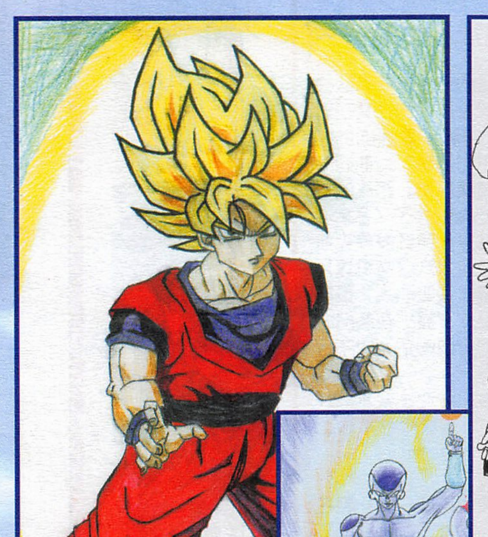
来自江苏省无锡市的姜丹：偶是星矢小强的粉丝，面对被称为真·终极ROSS的高“烤”，偶要燃烧偶的小宇宙。看偶的“语文流星拳”、“数学升龙霸”、“英语锁链”、“化学大爆炸”、“凤翅天翔生物版”，哈哈，厉害吧！（啊？什么？打错人哩！）不管怎样，偶要打败它，把偶亲爱的掌机从封印中解救出来。（突然觉得偶好像马里奥哦！）



来自东北的雪人说：当大家看到本期《掌机迷》的时候，高考应该已经结束了。希望大家能够充分燃烧自己的小宇宙，取得优异的成绩啊！



任性贴图区



↑龙珠Z 广西 吴舟



←无名 南京 AMY

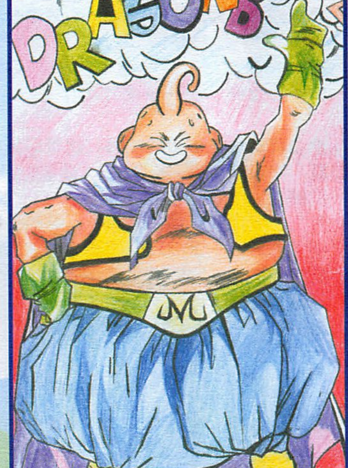
→弗利萨 江苏 刘创



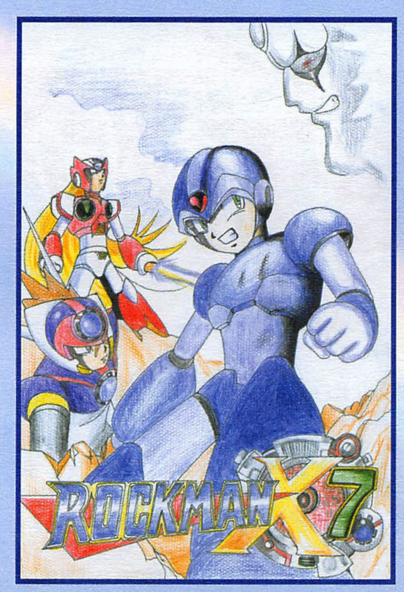
↑悟空与贝吉塔 福建 陈章康

↓愤怒吧！悟空 司维

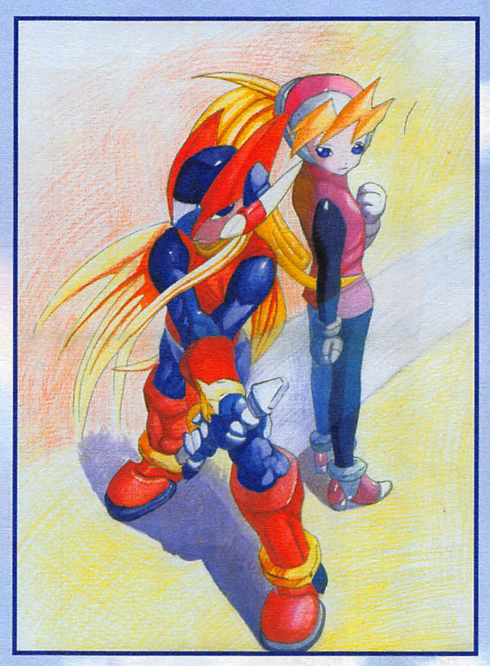




↑魔人布欧 南京 AMY



↑洛克人 X7　海南 陈海亮



→洛克人ZERO　山东 费璟山



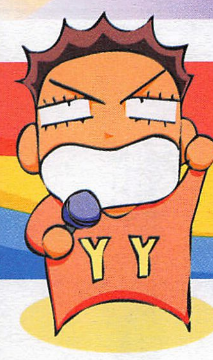
↓洛克人
北京 孙吉云

↑ZERO　上海 LANY

↑ZERO　石家庄 星隐

飞月灌水

怎么样，这期的洛克人&七龙珠特集各位读者看得还算爽吧？虽然画稿的品质有点良莠不齐，但内容还是相当丰富的。从《洛克人X7》到《ZERO》，从布欧到弗利萨，即使是同一部作品同一个题材，还是可以看得出每个作者独特的取材倾向和不同的表现手法。在欣赏的同时，希望大家也可以从这些画上学到一些经验，取长补短。当然，练出功力来后别忘了给掌机迷投稿，参加电软的形象设计大赛哦！

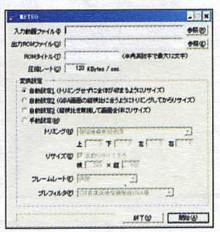


问答无双

◆ 云云你好：

我想问一下12期光盘中的那些流行歌曲MV是用哪个软件转换为GBA格式的，我也想自己做一些，麻烦你了！

From："赵堃



——那些ROM是用一款名为meteo的GBA电影制作软件转换的，以前我们的杂志都介绍过它，它是目前GBA上面最好的电影制作软件，如果拥有烧卡器的朋友们对电影卡没有兴趣，那么可以尝试用meteo将PC上的视频文件转换为*.gba格式以便烧到烧卡器里，当然，限于烧录卡的自身特点，用meteo也只是玩玩而已，您想要烧严格意义的电影到卡里？梦游了，毕竟现在的烧录卡是以256M为主流，而用meteo转换视频文件，画面选择看得上眼的，最后一张256M的卡也只能是烧十来分钟而已……最近几期没有送光盘，等哪期咱送光盘了云云给大家献上即是。

◆ 云云你好：

我喜欢做游戏，负责美术设计和策划，但是对程序很不了解。原来和一个朋友一起开发了几个flash游戏，但是觉得flash单纯依赖CPU的缺点造成相当大的束缚。后来接触了GBA觉得很适合我的一些思路。但是我身边没有既有技术又志同道合的朋友一起合作。看了前几期《掌机迷》你写的一篇访谈后，我发现这位访谈的主角就是我一直想找的合作者。但是似乎没有留下联系方式（抱歉记不太清楚了）？上网一查这位高人也确实见首不见尾，很多资料都保密。因此希望你能够给我一个联系方式，以便我和他先交流一下，如果能够成功，也算是能为国产游戏软件出力。

当然也许大家对我一个生面孔根本就不会放在眼里，这是能够理解的。因此如果各位觉得没有合作的必要，我也能够接受。不过希望能够回复邮件别让我白白苦等。谢！

另外附上一个下载地址：http://www.whrock.com/goodies/cool/diao/pai.swf ，请下载后观看，因为在网页上显示不够好。这是我策划、设计、美术设计的一个作品，由《魔法门》里面的酒馆游戏演变而来。脚本程序是一个朋友写的。

From："弥赛亚之书" <messiah_book@hotmail.com>

——收到信，云云便把HuangYZ的联系方式发给这位读者，别的不说，单就是爱好这决心（为国产游戏出力）就值得咱学习，看了下这读者做的flash游戏，还真不错，系统挺完善，游戏性也还不错，继续努力，希望你以后能够做出更多的原创作品，那时候咱们掌机迷一定率先报道，忽忽。

◆ 云云你好！

第一次给你写信，希望有幸被你选中回答我的问题，我是从第7期开始买掌机迷的，结果一发不可收拾，期期必买！好了，说正题吧，我想最近买台SP，但我们这儿的老板黑啊，一次，我的朋友因为急需用钱，只能把刚从他那买了不够半个月的SP再卖给他（老板说要回收），结果花了1100元的SP+4盘D卡只卖了750元。没办法，他只能认倒霉了……结果几天后，我去老板那看机，没想到他竟然从盒中把朋友那台拿出给我（朋友在机子上拿针扎过一个点），还说什么原装，晕死！面对这种黑心老板，我不敢断然掏钱，所以向云云你求救了！我有以下几个问题要请教：

1、我们这有2个游戏店，A的SP920元，B的870元，都说是原装，可那个920的盒子还算新，870那个盒子很旧很破，哪个可信呢？而且后者盒子中的说明书上没有铭牌号，前者我没看，云云说美版说明书上没有号码，是不是一个号码也没呢？

2、我们这儿只有美版，我是一直想买个日版的，但A老板说日版的进价比美版贵，现在没人愿意做日版的生意，可B老板说美版比日版贵，比日版好，日版做得很粗糙，分量也不够，是这样的么？那日版的说明书有铭牌号么？

这期赠品非常好，徽章可以挂在书包上，贴纸可以贴在手机上，非常有价值。希望以后能拿出更好更多的赠品，送给我们掌机迷们。
赵泽；17；男；063000；河北省唐山市48号友谊西4楼1门201；兴趣：乒乓球、篮球、游戏、音乐

3、我在网上把我的GBA卖了520元，还附带了3盘D卡，是否合理？

我6月初买机，挺急的，麻烦你了！

From："chenyang" <leoge@eyou.com>



——就你说的这种情况，全国各地都如此，JS们都是明目张胆地做这生意，我们不可能去指着JS鼻子说："你，小样，就你卖翻新机卖旧货蒙人，我告你再也不要做这生意了，要不我……"您说这可能吗？我们普通的消费者也只能加强防伪知识，提高警惕，懂得如何鉴别假机，那比什么都强，当然，您别忘了，掌机迷是一面大旗，它指导着我们掌机爱好者前进的方向，这个可不能丢下，呵呵。

新包装的也有伪造的，你还是把咱掌机迷前几期有关鉴别翻新机的知识再复习一遍吧。美版日版一样，我先前最开始是用日版，现在一样用美版，做工的话都一样，读者们不用耿耿于怀。美版说明书没编号，但日版的说明书后面有编号，和SP机身的铭牌编号一致。

您的GBA价钱合理。

◆ 云云你好：

前几天我买了张128MB的EZ1的烧录卡，但是这张烧录卡烧录ROM到百分之九十多就停止不动了，接着就直接跳出了，而且里面的游戏都没有存档功能的，请教这是怎么回事？

From："bailyfzb" <bailyfzb@sina.com>

——要么是卡带问题，要么是驱动问题，如果单纯是游戏没有存档功能，还可以认为是电池的问题，但是你说烧游戏过程中出现异常情况而导致游戏没有存档功能，那就很清楚了，这并不是电池的问题，你尝试在电脑上将EZ的驱动卸载，然后再重新安装驱动（到网站http://www.ezflash.cn去下载最新的驱动），如果你本机上安装新驱动时出现问题，可以换台以前没有安装过烧卡器驱动的电脑试一下，如果新换了电脑，而且驱动安装正确，此现象还存在，那就不用说了，卡带有问题，赶紧换卡吧。

◆ 云云你好：

问一下。我有一个SMS记忆棒，里面备份了许多记录。我想知道能否把这些记录读取到烧录卡上，如XG-TURBO等合卡上。请速回复，谢谢。

From："金耀宇" <xiaoyuwuchang@hotmail.com>

——这个问题问得正点呢，SMS虽然设计初衷是为广大D卡爱好者（这个……寒一个……）解决掉档问题，但是采取特定的方法也可以为一些烧卡器进行纪录备份或者更新（虽然就烧卡器本身的特性来说这个功能几乎可以不用的，但是物尽其用，多一种思路也就多一种方法），说起来特简单，进入烧录卡游戏选单后，按一下B键对游戏进行重启，出现"GAME BOY"字样后，按住"select"和"start"进入SMS菜单，如此这般，就可以对烧录卡中的游戏进行单个记录操作了。

◆ 云云你好：

你好！我是宝鸡的一个电玩经销商，经营各种游戏主机及碟片卡带有5年多了，在你们的书刊上看到有烧录卡的消息，很感兴趣，想问问有没有灵锐卡，有没有低价位，低兆数的烧录卡，我们想自己烧录游戏，FLASH和LINK这些卡的价位都太高了，我们这里的玩家还不能认可这种价位的卡。希望你们能帮帮我们找些低价位的卡。另外，我们还想和风林、大象交个朋友不知可否啊！尽快和我们联系啊！！

from："chen_hao_525" <chen_hao_525@163.com>

——按照您的条件以及贵地的环境，灵锐卡确实是不错的选择，你可以去进些灵锐卡来买，当然，渠道嘛肯定得你自己去联系了，不过我可以给你一个网址参考一下http://www.newwise.com，目前灵锐卡有三种规格，分别是64M/128M/256M，但就市面而言，64M和128M最为常见，灵锐卡的BOSS曾经给云云透露说256M的卡一般是外销，我曾经收到块厂家的灵锐卡样品，256M，包装极为简陋，就一透明卡，没有LOGO没有标签，也难怪，市面上都不卖嘛。另外，GBALINK也还是挺廉价，买一套烧录器（百元内），就可以用现有的D卡资源（需要改卡）进行烧卡，此外最近又出了种"火线"烧卡系统，和GBALINK思路很相似。祝生意兴隆，呵呵。

◆ 云云你好：

正徘徊于考研与就业中的我时常用游戏来麻痹自己。哎，痛苦地抉择。云云你也要早作打算才为上策。好了不废话了。我暑假想买一烧录卡，256M的，xg2很诱人，ewin似乎也不错。哎，买哪个好呢。云云能不能给我浅析一下。十分感谢，谢谢。

From："天津--Suny" <sunghost@eyou.com>

——同是天涯沦落人，云云确实也要早早考虑才是。^_^我不知道你是哪种情况，因为买烧卡器这个玩意儿的话就必须从自身的实际情况出发，实事求是（555，云云怎么谈起政治了，文科生们可以B4偶了），如果你是个口袋妖怪爱好者，又不在乎烧卡时间，对烧卡器的兼容性又特有耐心，那XG2可以考虑，不过我觉得XG2烧卡时间确实太长了，一般人都难以忍受，而且它的驱动做得不

大~~啊象，大~~啊象，你的鼻子怎么那么长~~……大象："好……快了……再努力一点就能把那该死的饲养员的掌机迷弄过来了………"。
沈枕；17；男；475000；河南省开封警校二大三；兴趣：吃、睡、玩、抓小偷





大好……ewin是才出的卡，在吸取前人的经验时，自创一派，集成的操作系统开放性极强。而且对于存档支持也挺强，口袋妖怪完美支持，从外形上看它也是挺酷的，你可以考虑它。

◆ 云云你好：

我有一个小小的问题想请教你。最近我想购入GBA LINK256M的，可是我这的老板说LINK老是是不是的存档就消失了，这是真的吗？用sp玩平均可以玩多少小时？价格是多少？可以买着单卡吗？谢谢您在百忙之中帮我解答。

From:"wangshuijuan888" <wangshuijuan888@sina100.com>

——这个倒是不存在的，你们那BOSS估计说的是个别现象吧，LINK虽然不是全硬件记忆，但是也不至于像BOSS说得这么坏，而且LINK的话有个特点就是ZIP压缩，可以让256M的卡装进512M的游戏，强吧？SP玩GBALINK在六个小时以上。价格以及购买问题可以去官网:http://www.gbalink.net 看看。

◆ 云云你好：

本人最近想入手烧录卡一个，已经指定EZ了，但是boss说最低600为进价，不知道划不划算，另外请教NDS是否兼容GBA的卡带，预计的价格会是多少，可否详细介绍一下，谢谢云兄了。

From："陈凯" <frist_mail@tom.com>



——EZFLASH600多元很正常，需要注意是256M版本，千万别花600多买了个128M的，那可就丢丑丢大了，也白看咱们问答无双了，忽忽。本界E3上，任天堂已经正式发布了NDS，你的问题也得到了解答，官方声明NDS向下兼容GBA卡带，而且就云云看来，就像是SFC上的GB周边一样，NDS在向下兼容GBA的同时是否会为此增加某些功能呢？一些购物网站已经正式接受NDS的预定了，价格为149美元，但是这个并非是官方公布的价格，从整个形势看来，NDS势必要走廉价路线，这和SONY的PSP正好相反，毕竟二者定位不同，说起PSP，SONY的工业设计确实如APPLE公司般世界一流，PSP的造型绝对能够吸引到每一位玩家，就连云云这种老任死忠也为之倾倒，攒钱活动始动，呼啦啦……

◆ 云云你好：

我是PG的读者，我想问你一下AV视屏转换器在哪里有买？可以邮购吗？大约要多少钱？不是AV视屏接收器啊！可否抽出你宝贵的时间回答我这个问题呢！请帮助我啊！谢谢。

From："韦德智" <wdz2112@163.com>

——http://www.gbamovie.com里面有这个东西卖，可以去看看，价格在200元内，我知道你说的是视频转换器，国内想买第二代的视频接收器还很困难哦。



◆ 云云你好：

我想问几个关于sp的问题：我的机为台湾版、蓝色、110v电压。03年6月购入。主机+火麒麟+ezflash128mb+小包、连机线+一盘D版牧场物语，共1300元。在当时是否值？看价钱是真货吗？为何台湾版机被介绍很少？机子上的Y形螺丝是金色的吗？我的电池上一片韩文，用我的ez128mb能坚持6小时以上，能告诉我真的台湾版电池什么样吗（附图最好，谢谢）？如果改用美版的220v电源充电可以吗？那个《掌机迷》最后页介绍的1400mA的电池用什么充电呢？像手机一样座充吗？祝《掌机迷》像电软一样棒！

From："jzy624" <jzy624@sohu.com>

——国内最常见的是日版和美版，所以我们对台湾版介绍力度不够，其实各个版本正如云云前几期所介绍的，区别不大，所以你不必在意版本差异。就你提到的那些东西也就值那么多钱吧，台湾版的说明书确实没有编号，而电池上面确实有韩文，改用220V充电器无碍，有段时间我就是用原装欧版的充电器给日版的GBA SP充电，特方便，你提到的1400毫安电池实际是一个扩展坞……

《掌机迷》已经由一颗小幼苗长成了一棵参天大树，在经历13个春秋的《掌机迷》变得更加成熟，作为饭斯的我们会一往如故地支持着你！
李植松；18；男；300130；天津市红桥红丁字沽三号路南坪五楼306号；兴趣：打篮球、看书、玩游戏、听广播

◆ 云云你好：

11期中说可以直接把游戏下载到电脑中然后安装到3300中。可是对于去哪里下载只字未提，我冲着游戏功能而买了3300，请问到底如何免费下载呢？谢谢！

From："许小彬" <xuxiaobin1981@163.com>

——手机游戏一般有几个下载方式，一是通过手机直接下载游戏，这种方式花费最大，而且游戏量比较少，特别是利用GPRS自由套餐下载游戏的朋友，几下几不下就是几十元钱，就今儿个下午，我用我的T628下载了几个游戏几张壁纸几首铃声，再小聊了会儿JAVA QQ，完了一查话费，妈妈咪啊，这一下就是五十多块钱飞了……另外一种方法就是先将游戏在网上下载到电脑里，然后再将游戏传到手机里，这种方式的特点就是灵活性高，而且花费小，因为网上有很多免费的游戏供下载。此外，你还可以去一些专卖店下载游戏，比如索尼爱立信就有专门的地方供用户下载游戏或者铃声图片，我常常跑到解放碑诚泰通信那里的索爱服务台下点铃声图片，呵呵，不过恼火的是一天只能下载三个铃声三张图片……

如果你已经开通了GPRS功能，那么可以直接通过手机在移动梦网的百宝箱里下载游戏（这种方式需要付GPRS流量费用），或者用电脑在http://www.downjoy.com或者http://www.joyes.com去下载游戏，再传到手机上。

◆ 云云你好：

有个问题不知是不是众所周知，唯我弱智，从没见人提起过。此问为：为什么没有中文版的Z版卡。是不是制作有什么困难。请云云老兄一定要把我的提问刊登出来以引起制作商的重视，等将来有了中文版Z版卡也是您的一件功劳，对不对？

From："XSTAR" <zhangxing_871025@163.com>

——就像PS2一样，在它没有正式进军大陆市场之前，你见过中文版的游戏吗（当然，不包括港台版）？游戏汉化是一个繁琐的过程，如果没有利益驱动的话，厂商们是不会做这种吃力不讨好的事的，你看即使PS2现在在开拓大陆市场，可那些所谓的中文游戏又是些什么货色呢？GBA也是同样的道理，任天堂没有进军大陆，我国目前卖的GBA全部都是水货，游戏厂商为何又来给这么一个市场做本地游戏呢？因为根本没有利润可言，以我国现在的国情谈论这些未免太早了，神游机就是一个很好的例子，按理来说它是一种具有创新思维的游戏机，它的模式颇为独特而又有想法，而且有各种光环围绕着它，可据公布的成绩看来，确实不够理想……目前GBA上面的中文游戏皆为国人汉化，此为业余版，非官方认证，所以在某种意义上，我们离完美达成还有很长一段路可走，而且就本身而言，业余汉化始终是一种民间行为，就参与的汉化者来说，汉化随时会与自身利益起冲突，毕竟这是完全义务的行为，所以在NDS以及PSP即将面市之前，我们的担忧也是不无理由的……

◆ 云云你好：

客套话就不说了，反正都是老乡。

我想问一下，我想买烧录卡（没办法，我想玩的游戏太多了，毕竟还是一个初中生，钱……大哭ing）。但是，我哥说有的游戏我只玩一遍那就要收藏好（我可是《口袋妖怪》和《火焰之纹章》的忠实饭斯），可……那些游戏我就玩不着了（还是因为钱的问题），所以，想请你帮我出出主意，是买还是不买。

From："狗仔" <xuhengsure@163.com>

——这个得看你自己了，我不清楚你的资金如何，是否有足够的钱去买烧卡器，现在好点的烧卡器都在500元以上，你是否有勇气一次投入这么多呢？当然，买了烧卡器就相当于上了天堂，从此衣食无忧矣……就我看来，目前重庆的小朋友们（小学，初中生）大多是以买D卡为主，其中有少数入手了灵锐卡，只有极少的装备了高档烧卡器，毕竟无论是从资金还是从后期操作来讲，烧卡器对小朋友们都不大现实，而且就他们而言，往往一个游戏都能玩上很长的时间，他们不会像一些大龄玩家喜新厌旧，所以D卡就能够满足需求，你家里可有电脑？如果有电脑，资金有足够，那买烧卡器也可以，如果想收集卡带，那再买就是，不过一般国内玩家都是收集D卡，这D卡就有个电池问题，所以收集也没多大意义……

◆ 云云你好：

小的请问GBA AV线多少斤铁可以入手？小的好想用它在被窝里看电影，在此谢过了，还有它的质量如何？有三包？

From："papanstudent " <papanstudent@sina100.com>

——11楼就已经说了，大概在200元内，这个，在被窝里看电影？别把VCD也抱进被窝里就得了，呵呵，质量不错，值得信赖。

◆ 云云你好：

我想请教一个问题。我在gbgba网站下载游戏rom怎么在模拟器上不显示？望回答。谢了。

From："hw-luowei" <hw-luowei@163.com>

——估计是游戏ROM有问题，你可以去其他网站重新下载看看，也有可能是模拟器的问题，尝试用最新版本的模拟器打开ROM，也许就能柳暗花明。

◆ 云云你好：

我想问你个问题啊，我买了个SP，一开始没充满电。会对机器有损害吗？

From："jervense" <jervense@126.com>

——这个问题我们已经在以前的杂志上面强调了好多次了，为什么读者们都不引起重视呢？由于GBA SP采用的是锂电池，所以前三次充电一定要保证在10个小时以上，否则电池的寿命将大大缩短,估计你现在已经发现这个问题了吧。前者为戒，我们也只能是多加注意了。

◆ 云云您好：

1、我上次看了一个回答，说没电的D卡可以用4键重启使用记忆棒，但是4键重启回不到GAME BOY界面怎么办？

2、我一个同学家里无电脑，想买烧录卡（不能去网吧）GBALINK，JS说在店里帮他烧，我认为还不如买灵锐卡好啊！你说呢？

From：" yssyzsy " <yssyzsy@163.com>

——1、这个问题在第一代记忆棒上面确实存在，不过最新的SMS2代已经解决了这个问题，其独创的为无电D卡备份记录功能让人大呼过瘾……

2、灵锐卡可扩展空间不强，也就是单纯的玩玩游戏而已，GBALINK是不错的选择，如果买ZIP版本卡还可以实现大容量ROM压缩，非常超值，此外,金手指，中文名称显示功能更是标配，强。如果和BOSS关系好的话这倒是可以买的。别到时候这BOSS又像灵锐卡一样收钱呢……

◆ 云云你好：

我有台GBA玩了，黄金太阳，可二部是英文我看不懂，攻略又不明白，快打到最后到通灵村，可不是攻略里写的那样，又看不懂剧情，打不下去了呀~！怎么办？而我是在一个小镇，杂志又买不到，望你百忙之中给我指点迷津~！谢了！

From："yang6424@avl.com.cn" <yang6424@avl.com.cn>

——读者们要善于利用网络这个工具啊，比如你提到的这个问题，既然你在网上给我发了EMAIL，那就可以利用搜索引擎查找游戏的攻略嘛，你提到的游戏攻略可以在网上查询到的。http://www.google.com和http://www.baidu.com不错，去看看。

◆ 云云你好：

从《PG》诞生开始，我就是它的忠实饭斯，拥有全部13本《掌机迷》（怎么？原来大家都有的啊）。我是第一次给你们发邮件，希望你们能帮我一下：

1、在《PG》中我最喜欢的栏目是：你的问答无双和模拟汉化站，可是13期的《PG》中好像取消了模拟汉化站，这里想问一下，这个栏目以后都没有了吗？

2、人年纪大了容易怀旧（汗！！），比如本人，非常喜欢FC上的一款《霸王的大陆》，可是找了很久，也试了很多办法都没有能够实现在GBA上玩这个游戏，我想请问你，这个游戏是不是不能在GBA上模拟？如果可以，怎么操作？（我用的烧录卡是link zip 256M）

万分感谢！并祝《PG》长命百岁！

From："sky hu" <skysky0117@yahoo.com.cn>

——1、上期由于五一放假，云云回了趟老家，结果稿子传到FTP后FTP挂了，意外……这期又恢复了，呵呵。

2、确实抱歉，GBA上的FC模拟器有些游戏至今都无法正常模拟，所以大家也就只能忍一忍了……

◆ 云云你好：

我是四川绵阳的掌机迷^_^，最近我想用GBA换SP，我问了我们这的BOSS，他说最少要450才换，开始时他还说要495。而且我们这的BOSS进货不是很多，你要买才进，没法选啊，偶又没时间去成都等地换，我想问问450元换SP合理不？？450元我还可以承受的。我准备一周之内换，请你尽快回复我好吗？多谢了哟。

From：" zys-gbasp " <zys-gbasp@tom.com>

——这个……目前二手GBA的市价是400元左右，网上二手GBA无论新旧一律400元，而GBA SP现在800元左右，所以你家BOSS让你添450元则是400+450=850元，价格方面还是比较合理（因为据说绵阳GBA SP比较贵），所以你可以和他换之，如果嘴皮子功夫好的话还可以找BOSS索要些配件，比如耳机转接器等……

◆ 云云你好：

我有几个问题想问你~：

1、我想邮购PG，是不是只能一期一邮呀？能不能一下邮购全年的？因为报亭什么时候去不是没到就是卖完了，我都三期没买上了，回寄卡我也只填了两期，真不想再受苦了另外只要书费吗？那包裹费呢？要多少呀？我好一起寄去！

2、那个记忆棒有没有中文的呀？日'英文的看不懂呀？如果有告诉我型号和大致价位。就这些吧,非常感谢你的帮助。希望你能给我回复！

From："zqz7093_cn" <zqz7093_cn@sina.com>

——1、可以邮购全年的，你在汇款时注明邮购全年掌机迷就OK，咱为读者着想，邮费全免。

2、第一代记忆棒没有中文版，但第二代有中文版，价钱嘛当然要贵些，有4M、8M、16M、32M、64M、128M这些版本，目前4M的好像80多

我记得小学时与弟弟一起打《热血格斗》时，是那么的天不怕地不怕，明明连合体技都不会使，HP也与那两只老虎差大半截，却仍旧无畏的爆机，那种感觉真的很棒！时代已过，再无那种勇气了，而就在这时，发现了一款非常适合自己的游戏——《召唤师之夜—铸剑物语》

元，记不清楚了，但大概就在这个档次。

云云你好：

我是掌机迷！我的愿望是买个ewinflash！我想问问它能播放mp3吗？能放的话是直接播放.mp3格式还是需要转换？转换需要什么软件？免费的吗？去哪里下载？希望云大哥在百忙之中帮我答一下！十分感谢！

From："bob13013" <bob13013@126.com>

——你是新读者吧？这个问题以前就解答过，无论什么卡都可以放MP3，当然，是利用烧卡器播放*.gba格式的文件，这就需要一个转换软件来将*.mp3格式转换为*.gba格式了，目前最好用的是YIFEI的GBALPHA WALKMAN软件，你可以到http：www.gbalpha.com去下载，目前该软件有免费版，不过有功能限制，所以你最好是购买付费版本。

云云的包打听

从本期开始，问答无双栏目正式开通"包打听"小板块，专门刊登一些读者在游戏过程中遇到的难题，本来云云想自己来做回答，但是鉴于云云的游戏水平，掌机迷董事会全票通过罢黜云云的回答权，555，我哭……朋友们啊，有什么问题就砸过来吧（心里默念：不怕丢丑，不怕不怕……反正不用回答，哈哈--一阵奸笑……顿时大木头一板凳砸过来……），全国的掌机迷是你的坚强后盾，忽忽……

Q1 我是掌机迷的忠实读者，我看了你们9期介绍《牧场物语-女孩版》后，就买了盘《牧场物语-男孩》版，现在我在游戏里玩了3年了，觉得很好玩，但是我有几个疑点解决不了，还请帮忙。

1、每年的圣诞节都会有镇长扮的圣诞老人老送礼物，但是礼物必须放在袜子里，关键就是，袜子去哪里买？我现在都没找到。

2、秘技上说的，星期3去宿屋2楼，就可以找到隐藏人物，买到点唱机。但是我每个星期3都去了的，还是没找到，怎么办？

3、秘技上说，星期3中午11点后去找中国商人，就可以玩游戏，我去了，但是没玩起，怎么回事？吃了商人推销的苹果，也没什么事发生。

4、别墅真的要1亿吗？没其他的办法了吗？

5、结婚后还能继续游戏吗？

From："四川　望月" <511-024@163.com>

Q2 《牧场物语-男生版》，挖矿怎么累的那么快？？别人说可以挖到255层，为什么我挖矿顶多只能到第16层，就累晕了，有什么办法到255层？？是我的版本不对吗？？还是道具的原因？有什么方法？？谢谢！

From:"li liang" <villent@hotmail.com>

Q3 蓝宝石卡依码头右边的一块白地有什么用？

From: "sanmao120594" <aqwedsf@sina.com>

Q4 请问恶魔城白夜中第79号怪物在哪里？

From: "jianghongzhe2004" <jianghongzhe2004@yahoo.com.cn>

Q5 我是《掌机迷》的忠实读者，拥有全部11本《掌机迷》，看到第十期上关于《网球王子2003》的介绍后便入手了这款游戏，总的来说还是很满意的，但我发现游戏中可以使用的人物都是攻略中需要打出的人物，反而没有越前龙马这个角色，请问是不是版本的问题，如果是，怎样用现有的人物打出隐藏人物？还有一点就是能否列举一下《牧场物语》男孩版中的恋爱事件（护士艾琳的即可）请指教！

from: jianing xu <xujianing2006@yahoo.com.cn>

Q6 请问GBA游戏中的洛克人EXE4的那个网络滑板车怎么拿（就是那个"C什么"），就是那个花500块钱才能开的门，那个女的要求找三个东西才给的滑板车，那三个东西怎么拿？

From: chenac6810 <chenac6810@sina.com>

Q7 我想拜托你问一下出《掌》9《ROCKMAN.EXE4》的编辑，究竟在剑圣灵的事件中要找的3条钥匙在哪才能找到啊？然后再问一下他（她）怎样进黑暗网络，怎样才可以在像钢丝一样的路上走？拜托啦，请用电邮复我！谢谢……

From: " kyo88264529" <kyo88264529@163.com>

Q8 水浒神兽，那个无限迷宫，刚开始的那个，过不去啊，有个人的画面，攻略说朝他左上走，那是死路啊，谢谢了。

From: "曹鑫"<caoxingege@21cn.com>

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：22927986

很喜欢那种SRPG类型呢！真希望能汉化一下它。陈曦；18；女；100054；北京市宣武区右安门内大街3号楼南1-14号；兴趣：看F1、玩KOF；QQ：178966551

雪人：目前似乎已经有汉化小组在进行这项工作了，不过随着小神游GBA的推出，相信该作的官方汉化版也应该会有出现的那一天吧！

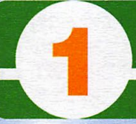
招神祭师／宿外不归的云

VOL.11

封神榜

本期注目：

1、《KOFEX2》全面极限挑战
2、挑战洛克人ZERO3 16关不受伤
3、铁臂阿童木1分钟?还是10秒?
4、女读者再攀口袋弹珠台高峰



1 《KOFEX2》全面极限挑战

挑战/讲解：来自江苏省射阳中学的炎龙骑士（Rexy）

嘿，大家好，我就是Vol.12封神榜最后露脸的那位。经过千辛万苦，我终于将它完成。因为上次已有人挑战了一次（任远，握个手先！），所以我必须做得更好才对得起大家。

ENDLESS　最高999人



呵呵，好不容易才达成999人，再多是加不了了。为了体现挑战意味，我没有用忍或暴走忍，而用了自己比较欣赏的大神零儿，但打到230人左右时，因为不小心把快要死的档覆盖了原来的即时存档，所以……（不过要是没有即时存档，可能我还撑不了那么久）。

TIME ATTACK 35秒8

平均每局5秒多一点，打成这样，首先要用2键A模式，选拉尔夫，ST为坂崎良，然后每局刚开始先一个拉尔夫踢，接着对手刚起身恰好又中一个，趁对手未落地，叫ST，最后再连上一个拉尔夫踢，K.O.！但必须要求对手一次也没有防住才行，否则可就不止了。更难的是每局的对手必须是防御力低的才能这样K掉，而且拉尔夫踢攻击力并不稳定……祈祷吧！因为未破任远的35秒纪录，所以也无脸放截图了！（唉……）

我的BF已经没有信心再填回函卡了，八期了……他让我代他填这张卡，让我告诉雪人你们的边角栏似乎已经变味儿了……不过我和我的BF会继续支持你们的。李寅；17；女；100078；北京市丰台区方庄芳群园四区23号楼三门707室；兴趣：玩游戏、音乐

不用BOSS作ST，21人无限连或一连必杀

一、有关定义（只是个人下的，而非官方）

无限连：设对手永远不会死，则可以利用或不利用ST及头昏或无止境地连续打下去，与99Hits区别在于无限连还包括了那些无Hits的招式（如华守纯），并且还可以利用对手头昏这一点。

一连必杀：通过非无限连达到对对手只要连起就"必杀"的地步，它优于无限连的地方在于其招式没有或很少有重复，而有华丽的可观性。

二、不用BOSS用ST，其理由是：用BOSS用ST比较容易，而且上次的任远已经说他的99Hits大都是BOSS作ST打出来的，还有最重要的一点就是，我的D卡没电了……玩不成了，只好去研究其它人的ST（汗）。而在PC上我用的忍及隐藏模式都是通过修改内存而直接改出来的，所以大家看到的录像中的人物还都是黄血。附：VBA用隐藏要素全开的金手指：02010228：FF；02010229：FF（这是我在网上查到的，但用金手指时却打不开，解决方法为通过"工具"中的"内存编辑"直接去修改内存地址）。

三、几位强力ST

1、椎拳崇

优点：出击速度很快，可以将刚着地的敌人击飞，且可以加血。

缺点：出场时间太长，只能攻击近身敌人。

2、坂崎良

优点：出击速度一般，可以击中刚落地的敌人并击浮空，若对手已着地，则能打中，但不能浮空。

缺点：击中对手且浮空后只在对手未向后翻时可以攻击。

技巧：若对手在地面或刚着地时被打中，立即加上拳或脚，则可以将对手打成站立且能继续连。

3、莉昂娜

优点：可将落下的敌人打成站立且炸飞，2Hits全中伤血多。

缺点：要恰好打成站立很难。

技巧：根据对手落地的不同时段被击中时的状态可分为：打不到>恰好打成站立且2Hits>只打中Hits>对手倒地中2Hits>打不到。在"对手倒地中2Hits"阶段中打中对手1Hits时可以用几乎所有投技将对手"抓起"，包括近身"前/后+拳/脚"。

四、全人物的无限连或一连必杀

注：没有特别说明，对手均为在版边，其中红色字体为可无限循环部分。

01、草雉京–无限连（坂崎良）

空重脚>立重脚>重七十五式·改>轻铄铁>荒咬>ST>……>大蛇雉MAX

注：后来我发现循环部分还可以这样：重七十五式·改>轻铄铁>轻七十五式·改>鬼烧>ST>……但没有什么空去更新录像，六月的BOSS在等着我……

02、叶花盟–无限连（ST椎拳崇）

轻拳>樱岚>ST>……

注：①ST击中对手后，要待对手非常低时再接樱岚，才来得及接下一个ST。

②另外再奉上在此之前录的一个一连必杀：空重脚>立重拳>重外袖（3回）>ST坂崎良>樱岚MAX（27Hits）

03、大袖零儿–无限连（ST莉昂娜）

（版中间附近）空重脚>立重脚>重激狼拳>轻激狼拳>重激狼拳>轻激狼拳>轻激狼拳>慧星狼王拳MAX>狼牙疾风拳>ST>大外刈（近身前/后+重拳）>ST>急退(后、后）>狼牙·罗汉激>ST>……大外刈>ST>急退>慧星狼王拳MAX>狼牙疾风拳>ST>……

注：EX2上我最擅长草雉京、安迪和大神零儿，怎么样，有空切磋切磋?

04、特瑞–无限连（ST莉昂娜）

空重脚>立重拳>（重）RISING TACKLE>ST>（轻）BURN KNUCKLE>（重）RISING TACKLE>ST>……>蹲轻脚>炽天使喷泉。

注：①轻BURN KNUCKLE可不加，但加上后对手中两、三回合后就头昏了，呵呵，继续……（为了方便，录像中我没有把他打头昏）②要在对手与自己头差不多高的位置加重RISING TACKLE才接得上。

05、安迪–无限连（ST板崎良）

空重脚>立重拳>击壁背水掌>轻飞翔拳>重升龙弹>ST>……>立重拳>击壁背水掌>超裂破弹MAX。

注：①ST后立重拳必须加上，否则击壁背水掌连不上。②轻飞翔拳不要太早出。③"轻飞翔拳

雪人：谢谢你们的支持啊！不过俺觉得边角栏一直是一个掌机迷们交流的场所，现在是，今后也是！欢迎大家都来参与啊！

>重升龙弹"可换成"重空破弹"。

06、不知火舞 –21Hits（ST无）

（对手空中）水鸟之舞(3回)>超必杀忍蜂MAX

注：①第一个水鸟之舞的第三把火扇一定要中，才可以接得上下一个。②水鸟之舞最多能接4次，而非无限连，因为对手会一次比一次低。

07、莉昂娜–8Hits（ST坂崎良）

耳环爆弹2心脏打击>空重K>立重K>脚踵击(后/前+轻脚)>轻X口径炮>ST>空V字金锯MAX。

注：耳环爆弹2后不要停顿，立即跳起重脚。

08、拉尔夫–无限连（ST莉昂娜）

立重拳>格林机关炮>ST>（地）急降下爆弹(3回)（对手头昏）>……>超级机炮拳MAX

注：①在我们这儿，头昏时一般是约定俗成地不攻击对方(武德嘛)，毕竟你已经强到能把对方打头昏了哦，但对付NPC则……哼哼！

②另：(距对手恰好一个轻拉尔夫踢的距离)轻拉尔夫踢>ST莉昂娜>宇宙幻影MAX(4Hits)，宇宙幻影近身打不到，所以要距离远出轻拉尔夫踢。

09、克拉克–14Hits（莉昂娜）

（版中间附近）蹲轻拳>格林机关炮>凝固汽油弹>烈火闪光肘>ST>超级阿根廷攻击>烈火闪光肘>ST>终结阿根廷攻击MAX。

注：都是ST打中倒地的对手1Hits后立即连投技。

10、金家藩–无限连（ST椎拳崇）

立轻脚>霸气脚>凤凰脚>ST>……

注：可以说，这是最简单的一个无限连了。

11、蔡宝健–无限连（ST莉昂娜）

空重拳>立重拳>重龙卷疾风斩>ST>……>真！超绝龙卷旋风斩。

注：重龙卷疾风斩要等对手很低时才能出，否则下一个ST来不及。

12、陈国汉–4Hits（ST坂崎良）

（一个人的距离）重铁球粉碎击>ST>铁球大压杀MAX。

注：铁球大压杀MAX要先击中空中对手，再压下才行。

13、麻宫雅典娜–无限连（ST莉昂娜）

空重脚>立重脚>连环腿（前十轻脚）>重划空光剑>ST>超级精神穿透>重划空光剑>ST>……>闪光水晶球MAX。

注：超级精神穿透可以不加上。另外录像时我忘加连环腿了……∧–∧

14、椎拳崇–无限连（ST坂崎良）

空重脚>立重脚>龙连打>ST>穿弓腿>龙连牙·天龙>ST>……>神龙天舞脚MAX。

注：龙连牙·天龙的第三脚一定要踢中，最好三脚全中。

15、包–无限连（ST莉昂娜）

空重拳>立重拳>革裂（前十轻拳）>精神力体（直本体击）>ST>精神力体 II DX·吸MAX>轻精神反射>ST>……>精神力球·击MAX

注：精神力体 II DX·吸MAX可不加。

16、坂崎良–无限连（ST莉昂娜）

立重拳>暂烈拳>ST>……>霸王翔吼拳MAX

注：可能因为是用键盘，所以在录像时空重拳加立重拳总是连不到暂烈拳，于是就去掉了。

17、坂崎由莉–无限连（ST莉昂娜）

空重拳>立重拳>重空牙>里空牙>ST>……>飞燕烈吼。

注：①"重空牙>里空牙"可以换成"百烈掌击"②同样是等对很低时才能用重空牙打中。

18、坂崎琢磨–无限连（ST坂崎良）

空重拳>立重拳>重飞燕疾风脚>暂烈拳>ST>……>龙虎乱舞MAX。

注：①重飞燕疾风脚可以不加。

②若不是用的2键A模式，则在龙虎乱舞MAX之后可跑过去加上桂马打（前斜下十轻脚）。

19、八神庵–26Hits（ST椎拳崇）

空重脚>立重拳>梦弹一式>八稚女>ST>八稚女MAX。

注：另一个一连必杀：（对手距版边一个人距离）跳过空百合折（空后+轻脚）>立轻脚>屑风>轻拳>屑风>ST莉昂娜>（跑近身）屑风>梦弹一式（前+轻拳）>重葵花（3回）>ST莉昂娜>屑风>梦弹一式>八稚女MAX(24Hits)（第11期PG上的徐寅啸想的两个是不是和我的一样？∧–∧）

20、华守纯–无限连（ST莉昂娜）

空重脚>立轻脚>CHOP BUSTER EXCELLENT MAX>ST>……

注：CHOP BUSTER EXCELLENT MAX之后对手第二次着地时ST打中。

21、黑樱壬羽–无限连（ST莉昂娜）

重夜终>修罚>ST>……>夜终·阴。

注：修罚可不加。

哦，最重要的部分终于完成了。在这里要感谢我的好友热血伊贺(擅长草雉京、特瑞、坂崎良、坂崎琢磨、八神庵，QQ：310609680)、蓝龙忍者（QQ：339631331）对我的大力支持和帮助，没有他们，我可能没有如此高的热情去研究。

为啥4月份出版的书，俺五一才买到！11期怎么没见？我们这儿竟没有11期！就算是偏远地区也不应歧视，大家都是在社会主义生活的……
黄轩；19；男；830002；新疆乌鲁木齐市八一中学高二5班；兴趣：GBA、音乐　雪人：这个问题看来你要找运输商去解决了啊！

云云乱批

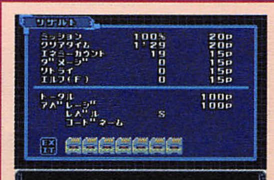
任远的封神确实起到了抛砖引玉的作用，这期给大家刊登的这个封神则是史无前例的长，本来是想把文章给掌机迷的研究所刊登，可惜云云舍不得，就留在咱封神榜里吧，忽忽，虽然说这个挑战有些方面还不是很完美，比如"TIME ATTACK"没有破任远的纪录，以及"ENDLESS"用了即时存档，但主要是作者很用心地给我们提供了一份详尽的研究，而且"不用BOSS作ST，21人无限连或一连必杀"以及"全人物的无限连或一连必杀"颇有意思，作者很用功，呵呵，看样子似乎是在读高三？和任远一样？那这里云云遥祝二人以及身处高考奋战线的掌机迷读者们六月高考顺利，拿到本期杂志时大家都已经考完了，那时候更要大力支持封神榜支持掌机迷哦……



挑战3天内完成洛克人ZERO3 16关不受伤全程录像

挑战/讲解：来自上海的小孙

汗！终于完成了！终于在拿到ROM的3天内完成录象了！T-T好激动啊。呀，忘记向大家问好了，呵呵。这几天真是忙不过来啊！大作实在是多，又碰上几款自己非常喜欢的游戏，又要忙着写稿子，真是既幸福又痛苦啊—_—！好在五一节到了，正好趁这个机会给大家讲一下我的挑战心得吧。



ZERO3的关卡和系列作品一样同样为16关。第一关当然是最简单的，首先要熟悉版面，敌人的种类不多，特别要掌握好对付雪地中穿行的那些敌人的移动规律。途中的蓝色飞行机器有时会顺着地面滚过来，因为在初始关中没有手杖，所以只有跳跃躲避了。BOSS的攻击方式死板，但如果它发射3连射的光弹时最好躲在版面最左边，看准迎面飞来的那颗就用冲刺跳跃躲闪，这样不受伤过关就容易了。

第2关（8判官之一）

本关要在岩浆地带中渡过，开始火山要小心火球，中途的2处跳跃地点比较危险，特别是第2



次，铁箱的坠落速度很快，不能靠冲刺直接跳过，只有在原地攀上下一个箱子后再前进一次，这样就能100%地安全渡过险境。对付BOSS时要注意它的动作，不要随便跳跃，这是制胜的关键。

第3关（8判官之二）

本关是水中的一关，中途的小BOSS就是1代中最终BOSS的简化形态，BOSS的激光最难躲避，看准激光到达地面中间时再跳跃是躲避的关键！因为笔者不是2周目录像，所以没有水面跳跃的鞋子（在水上通过非常容易）。水中的刺比较多，跳跃和行走都要掌握好距离。BOSS的攻击很弱，在水底与它对战会比较安全，不要过于靠近它。

第4关（8判官之三）

垃圾处理厂这关相对容易些。版面的敌人比较少，老鼠洞用蓄力攻击即可，电线用剑砍比较安全，锤子的摆动对ZERO的移动没有什么威胁，只要玩几次便可熟悉版面，不受伤还是很容易做到的。关底BOSS很弱，用冰属性攻击吧，BOSS的A级特别招数很弱智……

第5关（8判官之四）

丛林地带最好用火属性蓄力可以把植物烧毁。关中的敌人比较分散，有一处下落的地方要使用钝作为武器，这样做是为了抵挡右边的直升机可能会发出子弹。中BOSS的移动规律只有2种，上下移动只须攻击+跳跃躲闪，曲折移动就用钝抵挡子弹，顺便砍它几刀也可。关底BOSS的动作比较灵活，砍BOSS跳到墙上就待在其下方躲避，一般情况下就站在版面一边靠墙等待BOSS的攻击。

第6关（秘密导弹）

这关是特殊任务，玩家的目标是摧毁控制导弹的黑暗双子。开始时是在导弹发射塔中进行登高任务，要在监视器，防卫士兵，蜜蜂巢穴等敌人的守卫下通过，关中的地形比较复杂，特别是要注意传输带那里一段，小心会放吃弹球的机器，建议用刀的蓄力来尽快干掉它。登上导弹后最好用手杖蓄力在中间的一层前进，这样不但速度快，敌人的火力也弱。BOSS战非常简单，这里就不说了。

第7关（沙漠法老）

第7关的重点不在BOSS战，而是版面。版面的难点比较多，玩家开始先要注意沙漠中穿行的甲虫，之后的中BOSS难度很高，本人是按照空中坠落的浮雷的规

初一、十五来寺庙烧香拜佛者络绎不绝，请佛主保佑，可佛主从未显灵，直到一日，佛主突然从宝座上跳下，怒骂："都啥年代了，还烧什么香，来本《掌机迷》给我解解闷"。陈柏金；14；男；110011；辽宁省沈阳市沈河区小南街东郊路35号甲（沈河职介所）兴趣：电玩、象棋



律来找机会攻击BOSS的，这样比较保守。中途过后，空中的2架直升机建议不要用蓄力，一刀刀地砍不仅可以攻击到飞机，连小兵也能一起干掉。关底BOSS前的一段路会有几个浮雷坠落，要注意了。

第8关（丛林基地）

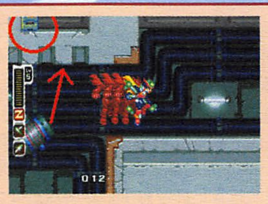
和前一关一样，本关也是2代中的一关，不同的是，后版的关卡是新加入的，而且难度相当高，最重要是移动平台的设定，那里需要玩家按着开关才能移动，大家最好先把石块压着开关(用手杖可以推动石块)再前进。版面中的蓝色炮台比较阴险!只要玩家靠近就会暴露出来，慢慢前进，当心就是了。BOSS的难度不很高，开始先躲避它的冲击波，之后最好远离它，攀墙躲避为妙，等到机会再出手。

第9关（水下基地）

版面难度非常低的一关，关中有两条录像可以到达BOSS房间，分别是在开始处的水面上与水下形成了分支。建议玩家走水上路线。攀墙越过几座灯塔后来到基地内部，要小心冷气和地滑。之后不要前进得太快，注意一些放弹球的机器以及墙顶的冰刺。BOSS又是2代中的冰牛，这次多了一招：冷气中带有冰刺。建议在闪躲时不要靠墙，尽量靠近BOSS。

第10关（COPY X—2）

与前一关的难度相比，第10关可说是本作中可以让玩家尝试上好几百次的一关。主要是关中的移动平台的设计与PS上的洛克人X系列的作风一样，难度很高，而且ZERO的攀墙能力不像X那样可以抓住墙不动，这也意味着玩家的反应力和判断力要达到一定水准才行。如果想这关不费血就得多多尝试了，个人认为墙避边缘的半圆型机器比较讨厌，建议干脆不要消灭，直接过去即可。其他的如摄像头，雪



地,激光防御系统都没什么难点，BOSS战的难度更不用说了，攻击方式多变，具体打法还请各位看偶的攻略吧，比较详细的。

第11关（8判官之五）

版面长是这关的最大难点,个人录这关就用了不下10遍……版面中要注意的地方比较多，一：许多电属性的开关可以用点属性武器蓄力攻击打开即可,不打开的话也可以,但较难看清版面的状况。二:关中的1、3两个房间建议用手杖的蓄力攻击，这样对完成任务的速度很有帮助。三：三角形的机器人尽量消灭,可以待其张开眼睛时攻击。四:最后的一块刺地其实很容易跳到高台上,在登至第3个浮台后利用手杖蓄力即可,根本不用考虑上面那个移动平台。关底那个BOSS很容易对付，只是5个火球的攻击较难看穿躲法，躲试几次就知道了。

第12关（8判官之六）

雪地关时ZERO系列中较为常见的场景。本关的难点少，注意过关方法即可很轻松地过关哦!版面中一共需要用3次蓄力砍掉滑板上的敌人,只要乘坐3次轨道滑板就可以抵达重点了。在滑板上前进时要注意迎面而来的蜜蜂、直升机登"障碍物",也要注意后面追赶的敌人(不多），这样就行了。中途的BOSS较弱，没有沙漠关的那个小BOSS难打,不用担心的,关底BOSS也不强,或属性蓄力攻击伤害最大。

第13关（8判官之七）

版面短，难度中等的一关。前半程要在带电的水中渡过，一定要研究一下通过版面的方法才行，尤其是最后那段水域的距离较长，一定要在中途跳在第2只龟腹上躲避一次才行！如果像在之前取得水中的那块芯片,那就起码要来回2次，想在前进中直接取得芯片是非常非常危险的！后半程就显得容易了，敌人少，而且版面短，BOSS的攻击方式很老土，但要注意S级时它会爬出洞穴，可能还会放电,建议大家争取时间快速击败它是少受攻击的唯一办法。

第14关（最后判官）

升降平台这关是比较难过的,虽然起初的版面简单,但到了大型升降平台那里就困难多了。两边会时不时地出现敌人，数量多而且不同类型的组合使难度更上一层。具体过关方法是很难说清楚的，但可以告诉大家几个要点：手杖的蓄力攻击在此处很实用；盾牌的敌人可以在它打开盾牌攻击的瞬间用普通攻击击毁它而不必蓄力冲击；先干左边再打右的士兵会容易些哦。判官居然是个垃圾制成的怪物，果然很废的说……除了注意离BOSS远些外，别无难处。

第15关（黑暗双子）

又是双子的特殊任务关，这关相对第5关来说要简单得多。起初的移动平台区域范围不大，之后的天井版面也非常容易，沿墙面慢慢下降是不错的方法。这次双子的攻击手段还是很弱，在版面中间作战是明智之举。

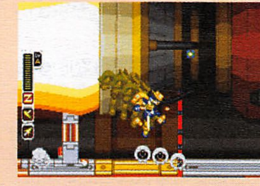
第16关（最终任务）

FINAL关的关卡设计可说是前几关中难度最高的一些地形拼凑在一起。和以往的系列作品一



《掌机迷》可不可以再厚一些，内容再丰富一些，总觉得每期看得都不过瘾，对它总是希望上升，失望下降。再有我觉得《软硬兵团》十分实用，能不能多些内容。某读者

样，关中要经过2个房间，房间内的BOSS就是之前的8大判官（攻击方式会稍微弱一点，比如水关BOSS发出的冰刺不会像原来那样大）。到了BOSS房间后，会看见初始的那个机器人，这次他会使用背后的那把剑攻击，小心哦。第2个BOSS则是巨型X与ZERO的合体，攻击方式虽然不多，但某些招数躲



避的难度还是相当高的，如跟踪光球。（推荐使用无敌鞋子）最终那个BT的"ZERO"战还是能让玩家有机可趁的！引诱它攻击发出绝招后的瞬间硬直时间就是我方反击的好机会，但如果不擅长用剑的话还是用枪吧（"ZERO的刀光三连击最好用二段跳来躲"）。

好了，终于说完了偶的一点心得，各位如果有什么地方过不去的话可以在QQ上给我留言：25210182。

云云乱批

小孙同学在三天之内将ZERO3一命通关，让人叹为观止，洛克人系列一向以困难著称，ZERO3则在前作的基础上难上加难，第10关是比较考人的，我一直在寻求着最佳打法，然而看了CAB的录像，仍然无法做到尽善尽美，毕竟自己先天的游戏手感不行，呵呵，就连云云也经常被CAB笑话……总的说来，游戏考得最多的依然是反应，我们并不否认一定程度上得依靠运气，但是即使是赌博有时候都需要技巧，那更不用说像洛克人这种高难度游戏更需要有着丰厚的经验以及超人的毅力了……

3 铁臂阿童木 1分钟?还是10秒?

挑战/讲解：BlueKyo

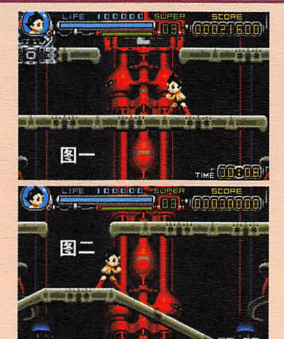
完成这个之前要有一个先决条件，那就是将阿童木的能力等级全部升级为最高(血和传感器除外)才能够用最快的速度消灭BOSS。

大家可能都知道拳(B)可以进行4段连击，然而打击中又可以用冲刺(A) Cancel掉，所以就可以产生伪无限连，为什么说是伪无限连呢?因为Cancel的次数完全取决于(A)冲刺的等级，当你升级升到满级时就可以连续Cancel6次，如果再配合L键(SHOT)的话还可以对BOSS达到更高的伤害。

下面我就用一关来举个例子:7-2会消失的电光，我们将时间锁定在10秒。

这关的BOSS在受到伤害的时候不能反击，可以很轻松的达成我们所要求的快速战斗。

首先在BOSS向前移动的时候用冲刺追上去进行攻击，(在这里要提示一下，BOSS行走的



图一

图二

路线是随机的也有可能是向上跳，打法和下面的不尽相同，请玩家自行研究)每4拳Cancel一次，在平台A(图一)上只能攻击到二次，然而第三次的时候就会边打边下落到平台B(图二)上，这时连续的Cancel直到将BOSS打到如图三的位置时使用标准连续计B*4上+B R 之后马上再次使用R键的激光发射即可达成我们的10秒内KOBOSS战。



图三

下面再举一个利用L键(SHOT)达成快速BOSS战的例子:那就是5-4关，这次我们将时间锁定在1分钟内。

首先敌兵要用最快的速度消灭，到了BOSS战后马上用冲刺近身BOSS，使用L(SHOT)后进行Cancel组合攻击，2组攻击后再次使用L(SHOT)+R(LASER)进行打击，如此下去轻松完成任



图四



务.(最后的黑衣BOSS不用怕他会反击尽量的攻击吧)(图四)

很多BOSS都可以使用这种方法来进行"折磨",比如7-5的地面最强的战斗中的BOSS就是结合了以上两种方法来进行RUSH的.在这里就不讲解了.剩下的BOSS最快战法还是玩家们自己去挖掘吧!

PS:记得游戏刚出的时候很多玩家都说它简单,不错!选择普通难度的话EX点数的上限为99,再加上我上面提到的伪无限连,那么过版真可以说得上是轻松,如果要是选择HARD难度不但敌人的承受能力加强了,就连EX点数也只有3点,那么就限制了必杀计的使用性(不过我还是觉得很简单)。使得游戏性大增.要想体验到财宝公司的游戏制作实力还是要选择HARD难度来玩啊^_^。



云云乱批

每次一看到阿童木就会想起班上的某同学，此君和阿童木长相甚同，怪哉奇哉……去年是阿童木诞生50周年，50岁高龄的阿童木影响了全世界几代人，直到今天，提起阿童木仍会让我们激动不已，1963年，第一部日本电视版动画片《铁臂阿童木》开始在富士电视台连续播放，收视率高达百分之四十七，当时，整个日本每两台电视机中就有一台在收看这个节目，是日本动画史上前所未有的奇迹。80年代初期，日本东芝公司购买了《铁臂阿童木》的播放权并在中国播出，虽然云云那时候还是懵懂无知，但是从后来自己所了解的情况，当时可谓火爆之极，而且在懂事之后再重温阿童木，依然是激情无比啊。今日，提起"十万马力、七大神力、无私无畏的阿童木"，谁不会为此而激动呢？作为一个GBA+阿童木FANS，看到阿童木登陆GBA，大家心里是不是像云云一样欣喜万分呢？自己操纵着十万马力的机器人阿童木，那是多么的快意啊。

1989年2月，阿童木之父、日本漫画家手冢治虫临终之际说的最后一句话是："给我铅笔……"

4 山东轻工业学院女读者再攀口袋弹珠台高峰

挑战/讲解：来自济南山东轻工业学院的左丰芹



云云：

你好！我是上次参加口袋弹珠台封神的左丰芹，还记得我吗?上次我的分数实在太低，近日再拿起来玩时，又有了不少新的发现（其中有可以无限得分的秘诀呦）。希望云云君能再给小女子一次机会，和大家共同分享我的心得。由于没有数码相机，我费了好大劲才在网吧和朋友用摄像头和QQ把这三张小照片搞定。希望云云君看到我这封e-mail后，能回复我一声，我就放心啦。这可是我五天的血汗呐。谢谢你，云云。

大家好！以下是我这一次花了合计四十几个小时拼出来的成绩（508亿，捉精灵566只，还有9个球。若没有意外，这个分数是会一直增加的，但愿能打出最大分值）以及几点经验，还请众高手指点。

一、无限得分成可能

也许有很多朋友已经发现，开启抽奖其实是可以随心所欲的。具体方法是：让球走大圈，并翘起相对方向的挡板，例如球自右向左转，就见机抬起右挡板等它来，这样接球之后球便会竖直弹起再竖直落下，可打开两个字母，同理重复一次立即抽奖。再加上针鼠君的帮忙，任一道具随您挑选（不过，加球上限为9，P字牌的数字上限为99，多得无用啦）。试想：用好此方法，时刻保持有救球，那么无限得分只是时间问题了。但要注意，绕大圈时球偶尔也会从翘起的挡板下方掉落，所以在无救球的情况下，接球还需要凭手感来把握时机。因此，一旦练好这个"随意抽奖"的秘诀，再加上能长期战斗的决心，得一个天文数字是必然的。

二、挡板停球有妙用

即抬着挡板让球静止。初玩弹珠台的朋友也许只是一味地来球必弹，这便降低了球的准确率。其实，停球再发不仅能提高命中率，而且还有很多其他的用处，比如：

1、海狮关中，适时停球等一个小海狮与打进五个球的分数相同；

2、海皇牙关，等它准备发冰冻光圈时给它一下，随后便能猛打好几下；还有，从它的两旋涡之间攻击，先停球后进攻是一种很有效的打法。

3、我认为进化过程是失球的高

希望能收录所有《掌机迷》，不是不晓得是否全部有存货。雪人GG，偶知道你那里每期都有两本呢，分偶一半吧！请你吃火锅喔！
魏彦涵；18；女；100858；北京市海淀区万寿路28号院62-30414 雪人：很想帮助你啊，可惜已经太晚了，俺的已经都被人给瓜分光了啊！

峰区，其后一分钟是没有救球且不能进入其他模式的。特别是进化标志在池塘的三只精灵中间时，若没有把握，不妨用挡板停球歇一分钟也是值得的。要不然，进化不成反失一球，太可惜了！不过，以上这种方法有点费力。如果在救球标志闪灭之前故意让球掉落，球就被送到弹簧小猪的头上，让它帮着顶会儿吧，我们可以放下GBA，放松一下手指^_^。

三.得分至宝的P字牌

要想使分数有大幅度的增加，就要把握好失球后的结分。结分等于该球的捕捉、进化、抽奖、移动、PIKA救球分别乘以各自的次数再加和，最后再乘以P字牌的数字。这五项每一次的得分依次为50万、75万、10万、50万、10万。如果这几项和P都达到了99，那么失一球的加分为191亿！我最多只加过60亿，还要继续努力啊。所以，尽量击打P字牌或抽得"奖金增加"，来增加P的数字，这可是得高分的关键。

四.两点补充

1、如果你已有9个球了，又进了商店，再买球是没用的。留着它吧，下次需要时再进来，直接买走就行。

2、当刚失掉一个球再开球时，不要遗憾，赶紧利用这短暂的救球时间，叫起针鼠，开启抽奖，获得皮卡丘和皮丘，然后重振雄风。要不然，很可能会造成连续失球。

五、偶遇一个BUG

大家可能也遇到了。我曾遇见过两次，一次海狮关，一次钻墙怪关。球莫名其妙地自个儿在空中自转，并慢慢移动，失去了控制。至今不知是什么原因所致。

六、一点儿感想

喜欢熬高分的朋友们记得在手上垫一块干手帕，很多汗的呦。不过，不提倡搞疲劳战术，应该劳逸结合嘛。

近日又发现台桌的振动也很有探头，已划为我下一步深入研究的内容。希望口袋弹珠台将来也能出个专题，让这个简单而经典的游戏被更多的玩家喜欢，尤其是女同胞哦。





云云乱批

感谢左MM多次捧场，这次她勇攀高峰，将口袋弹珠台的得分又带到了更高的层次，实属不易，上期登出的两个纪录（包括左读者）引起了大家的兴趣，口袋弹珠台的纪录封神目前已经有了近10个，但是其中尤以本次左读者的508亿为巨，此外，其总结的"无限得分法"，"挡板停球妙用法"尤为实用，读者可学习之，感觉此类游戏确实颇适合MM，休闲又简单，恰好这种类型又是云云的最爱（旁人：恶趣味，BT男……），此外，一位青岛的牟萌朋友<mm____sky@163.com>也给我们带来了几条秘技，其中最为实用的是"蓝宝的精灵球无限升级法：从右面的通道打上去，在拐角处L键震一下，OK，看着升级吧，超简单"以及"终极秘诀（其舍友研究出的）：当你没有皮丘而从边上掉下去了，怎么办呢？这个方法练习好了可以保你不挂。当球从一边掉下去的时候，按住右键和A键将两侧棒子都升起，此后按一下R键使球弹到另一边，放下对侧的棒子，再用R弹一下，快速按控制对侧棒子的键，OK，上去了。"各位高手们不忘随时向云云汇报战况，口袋弹珠台还够大家研究的，忽忽。

云云胡侃：1、给女朋友 rene玩GBA，挑剔！您说古惑狼，MARIO KART这些游戏多好多适合女孩子啊，可她说不会玩，有什么法？删了再烧，换了个MARIO3，哟，这下不得了，"卡哇依"之类的字眼不绝于耳，可就这也还没辙，一个BELOW关就打得她哇哇大叫，打不过还掐咱，汗……我疼……（您还真别说，这疼也疼得幸福啊）

2、还是喜欢听郑均的歌，总觉得听他的歌能够抚慰人的心灵，每当心情不好的时候就喜欢一个人听他的歌，现在也是边写稿边听着他的《怒放》，特喜欢他的嗓音，沙哑而有力，直达内心最深处，新专辑《我们的生活充满阳光》虽是翻唱合集，然而经过郑均的重新演绎，味道全变，喜欢！

3、本月超兴奋，终于将中信出版社出版的法国绘本大师桑贝之作品经典集收集完全，在此向广大读者推荐，桑贝作为一代绘本宗师，可比这几天走红的那个台湾绘本作者几米要高上一层，而且几米也坦言桑贝是他的偶像，几米的FANS换换口味，试试桑贝带来的法国风情。

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

GB的不灭传说

作者:BLUE KYO

vol.5

大家看到这本书的时候E3已经过去一个月了,我想很多朋友们都应该和我一样,见识到了NDS和PSP的魅力了吧?反正我是被PSP的机能和游戏镇住了。不过看了NDS的发布会和游戏实际演示的时候却又被任天堂的创意所折服，所以究竟在这场掌机大战中谁胜谁败目前谁也说不准。我想以后的一段时间里一定会展开关于NDS和PSP购买以及性能方面的讨论。不过实在是没有想到现在的掌机性能已经进化到了这种地步(本来以为N-GAGE的3D射击游戏已经很强了)，能在掌上玩到PS以上级别的游戏一直是我的一个愿望，同时也是很多玩家的愿望,而这个愿望就在这次的E3中实现了。不过新的掌机出现了自然而然老的掌机就会成为回忆。而我们的不灭的传说也将继续下去，GB如此GBA亦是如此，十年之后说不定各位玩家看到的就是关于PSP和NDS的回忆录了呢^_^。



马里奥大陆2　六枚金币



●厂商:任天堂　●类型:ACT　●发售日:1992　●容量:2M　●不灭指数：8

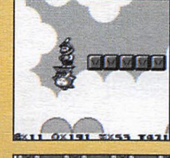


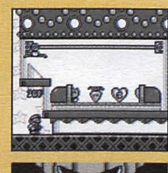
即前作的大获成功之后，任天堂相隔3年又在人气主机GB上推出了第二部原创作品--马里奥大陆2 六枚金币，游戏引用了SFC版超级马里奥的地图设计，可以让玩家们自己选择行动的路线，从而多方面的体验这个游戏的精彩之处,游戏的画面则对GB的机能做了大幅度的修改，玩家们所看到的再也不是那个用少数点阵和直线构成的马里奥了，而是将人物的比例放大，使得我们终于可以通过GB的屏幕看清楚马里奥的样子了。游戏的画面更加的富有亲和力，地图也不是静止不动的图片，而是一个有着生命色彩的马里奥大陆，地图上，巨大的海龟在你走进之后会将你吞到肚子里。世界树顶上的乌鸦一直再呱呱的叫着，还有圣诞的南瓜头地盘等等。这一切都是马里奥所带给我们的如童话般梦幻世界。

游戏的关卡设计十分的新颖,出现了很多从新设计的版面以及敌人,从妖怪到神秘的外星生

好不容易买回第13期《掌》，回到家被爸妈发现送我一句：“你小子钱又多了，买这书，下月封锁你的资金，看你还有没有钱买这书”。我晕啊！“迷友们，救我呀，彩票救我呀”！宫海宁；16；男；272000；山东省济宁市育才中学高一14班；QQ：191533796

物。而且每一个大版面都属于自己的敌人设定，这一点上来说是相当不错的。游戏还包括了过关后的奖励游戏。而此作也正是任氏搞笑天王瓦里奥大人的初登场作品，游戏中马里奥在吃下各种不同的强化植物后，并不是单纯的改变样子，而是戴上了有着神奇能力的帽子（这个设定也延续到了瓦里奥大陆中），帽子的能力也是多种多样，基本上是修改了FC上面马里奥3的一些能力，包括了可以减缓下落速度的兔子帽、发射火球的能力帽等多种能力。虽然游戏在版面以及角色的设定上面可赞之处很多，但这个游戏拥有着一个致命的错误。







BUG也分好多种，如良性BUG。不但对通关有利而且并不影响游戏的进行。恶性BUG。死机、角色卡住不能移动，由于制作上面的失误所导致的游戏手感恶劣。马里奥2六枚金币最为致命的一点也就是上面所提到的恶性BUG之一的手感问题。游戏中手感较差，玩过FC版马里奥的朋友，再玩这部作品的时候一定会对游戏中跳跃的感觉有着极深的印象。加速跑、连续踩踏跳跃、BOSS战，完全找不到以前马里奥的那种感觉，取而代之的是一连串不明不白的死因不明，举个例子，再一次游戏中，我明明距离怪物有一定的距离，可是刚刚跳起就GAMEOVER了，其中并没有碰上敌人。游戏中，穿墙效果明显，不过都能够继续游戏所，以这一点也就不算什么了。

总体来说这部作品算是一款可以收藏的过渡作品。如果你要是不介意，如上的BUG的话到可以试一试这款作品。就算是给马里奥和初次登场的瓦里奥一个面子。

PS：总体来说，这款游戏的设计还是不错的。除去游戏本身的BUG之外，剩下的还是很值得一试。马里奥游戏所应该有的就是流畅的连续感，即使在Gb上也不例外。马里奥在GB上没有什么收集要素。剩下的只有让人一遍一遍的通关来寻找那种跳跃的快乐。我认为Gb上面的马里奥2也应该做成像一代那样的连续关卡制，没有事情的时候拿出来玩上一两把。这才是便携掌机所带给我们最大的快乐吧？

超级马里奥3　瓦里奥大陆



●厂商：任天堂　●类型：ACT　●发售日：1993　●容量2M　●不灭指数10

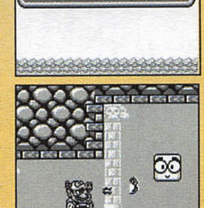
瓦里奥大人不甘做一个让马里奥打败的BOSS，自己也来试着当一回主角。这样就成为了超级马里奥世界的新主角。初次登场就已经确定其搞笑的路线，故事讲述了由于被马里奥打败而失去了城堡的瓦里奥，不甘心自己的失败，但是目前又无法和马里奥作对，而且对于没有城堡的他来说这件事情才是真正令他感到耻辱的。无意中得到可以制造城堡的神灯之后，便开始许愿。没有想到那个神灯也是一个吝啬之神。瓦里奥要是不找到所有的秘宝来和他交换的话，那么他就不会白白的为瓦里奥建造城堡。无奈的瓦里奥只好为了城堡踏上了攒钱之路。



强壮而有力的身体可以将敌人撞飞，通关并不是这个游戏的目的，只有找齐所有的秘宝才可以建造出豪华的城堡。而有的秘宝获得的方法并不是在本关寻找。而是需要达成一些条件才可以使得秘宝出现。这样一来就大大的增加了游戏时间，可以说整个游戏的精华全部都在于寻找秘宝中。而且游戏中的隐藏要素也是要远远的大于对手马里奥的。由于是第一次出现在游戏中。瓦里奥还带着一点马里奥的影子。最明显的就要属被敌人攻击后会变成小瓦里奥。

游戏中强化瓦里奥能力的再也不是花、蘑菇之类的植物，取而代之的是帽子。帽子共分为：飞行帽、火龙帽、牛角帽三种。每一种帽子都有自己不同的能力，而游戏中的一些秘宝就是需要使用帽子的能力才可以拿到的。所以灵活运用各种帽子的能力也是一种初学者必修的课程

哦。其次游戏的手感也是相当优秀的。特别是使用撞击时的感觉(虽然屏幕上面有残像)、还有就是首次出现的瓦里奥试大坐那种连地面都跟着震撼的效果实在是COOL。



游戏中还有很多有趣的设定。比如说在游戏的过程中，要是看到有母鸡在场的话，将附近的敌人捡起来丢给母鸡，母鸡就会将他们当成食物吃下去,而后会飞离地面，同时生下三枚金币(金鸡),这种情况游戏中还会出现很多。这里就不多说了。剩下的则是为了没有玩过此作的朋友准备的所有秘宝收集计划。はじまる

秘宝A:过完第一大关之后，从新进入被水淹没的03小关，可以在中间版面找到钥匙，再开始找到门。

秘宝B:在08关的末尾可以得到钥匙，往回走。看到一款单独的砖块时，撞碎它，再在砖块的地方按上就可以进入隐藏的门。里面就是秘宝门。

秘宝C:在11关中不断的撞击砖块，有一处可以看到门，进入之后会有喷气机器不断的向上飞，使用玩家们的跳跃技巧得到钥匙而门也在此处。

秘宝D:首先去第8关，再关尾会看到由金币组成的上箭头。使用飞行帽的高跳之后，撞击砖块可以找到通往14关的秘道。取得飞行帽后在14关的较高处，起飞－冲刺。当看到快要落下的时候，就使用<- ->B这样飞到关尾。再16关的前段得到钥匙，在中途撞碎第二处的砖头可以找到门。

秘宝E:在第15关的末尾撞到!号后不要进入，往回走,可以看到!组成的阶梯,上去后来到17关，在第一个门里找到钥匙,第三个门里找到秘宝门。

秘宝F:16关中，过了第一个门，会看到右边有一枚金币,站在金币正下方向上顶可以出现一个立足点,站在上面向右跳，就可以来到隐藏的秘道中,向右走进入隐藏门通往18关。在18关的前段见到秘宝门,向右走进入门,顶到!号后从原门返回，会看到一个楼梯，上面就是钥匙。

秘宝G:20关中第二个?号可以找到钥匙，往前走进门爬楼梯可发现秘宝门。

秘宝H:23关关尾坐上最后一辆车，当车快要跌到下面的时候，马上冲刺后跳，就可以跳到弹簧上(一次不成功请多试几次)通过弹簧进入隐藏门来到24关，在24关的开头就可以看到秘宝门接着不要进入任何一个门，到关尾碰到!号后来到最后一个门里得到钥匙。

秘宝I:在29关向右走,下楼梯向左,没有路的时候进入门内，向右进入第二个门找到钥匙。回头进门，其中的一个门可以回到迷宫的开始，爬上楼梯找到秘宝门。

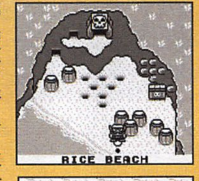
秘宝J:30关中钥匙在楼梯上面的?号中，门则在楼梯的下面。

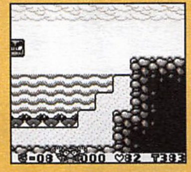
秘宝K:来到31关如果版面改变的话。则爬梯子下去，可以找到钥匙，来到关尾从上面的洞跳下去找到门。

秘宝L:34关尾取得钥匙，往回走，进入右边的门，上梯子看到秘宝门，接着使用飞行帽直接向左飞过关。

秘宝M:37关取得钥匙，右下方的墙壁是一条秘道，里面就是门。

秘宝N:39关中间部分有一处被砖头覆盖的弹簧，装备牛头帽坐碎他们，就可以通过弹簧进入上面的门，到右下角入手火龙帽后，烧开左上角的砖块就可以看到门，接着再来到右上角找到钥匙。收集所有的秘宝之后再加上玩家们通关中所获得的一万枚金币，神灯终于帮助瓦里奥制造出了一座完美的城堡……





PS:绝对值得一玩的作品，瓦里奥的首次出场就给玩家们带来了极大的震撼，大量的隐藏要素以及丰富的变身系统，这些都成为了今后瓦里奥游戏所不可缺少的一部分。当时玩这个游戏的时候，还以为是和马里奥一样的踩踏式游戏，结果进入游戏后遇到的第一个敌人我就怎么踩也没有踩死，直到想使用加速跳的时候才按B键使出了冲撞攻击，(当时还真的吃了一惊呢^_^)托这个游戏的福，使得我养成了凡是玩新游戏之前都将所有按键试一遍的"好习惯"。

再过1000年以后，是否由你们的子孙来承办掌机迷这个工作呢。我是会让我的子子孙孙永远支持你们，真的！
杜超；20；男；210001；江苏省南京市健康路410号502室；兴趣：玩GBA、动漫、音乐、足球；QQ：80510752



浪漫沙迦3　时空的霸者



●厂商：史克维尔　●类型：RPG　●发售日：1991　●容量：2M　●不灭指数9





上期我给大家介绍了2代，这次给大家带来的则是系统和操作都达到巅峰状态的3代。3代的设定和前作没有什么大致的改变。本作调整了前作关于选人以及武器搭配上的一些BUG。世界观更加庞大，新加入的时空飞船也是吸引玩家的一个要素之一。此外成长系统依然存在，不过这次的成长可是有好有坏的。稍不小心就会将HP变成10 MP全无。所以经常使用S/L来调整人物状态是必须的。游戏的画面更加成熟化，虽然不是首创的魔法炼成以及变身系统也成为了史式游戏必不可少的要素之一。

下面进入攻略时间：

这次的主人公一共有4人。替他们取完名字之后。屏幕一阵晃动。原来是敌人出现了，没有想到敌人这么不堪一击，正想试试身手的时候，它们就已经失败了。胜利后，主角们是站在电脑旁Oh!原来是在进行假想试验，和教官交谈后起身来到长老的住处，和长老交谈得知，时空中出现了异常。不过具体情况并不了解(此时教官那边发生了紧急状况，邪恶的势力已经开始行动了)。为了调查此事件，才选出主角4人的。而穿梭时空的时空船，此时正停在村子西边的神殿内。和长老一起前往时空船的所在地后，进入时空船内部却发现由于缺少零件，时空船目前还无法开动，那么本次的第一个任务就是寻找时空船的动力零件，出村后和往常一样，先在村子周围升上几级后，前往北方的塔，一路上到塔顶，在那里可以获得一个魔法ムオ装备之后，出塔使用该魔法，此时从天空会降下一座浮岛，乘上后，一直向南不远处又看到另一座塔，走至门口处却因为没有通行证而被拦在了外面。没有办法只好随便转转，结果却在塔的西北方找到了一个山洞，进入一看，没有想到里面竟然是一个村庄。进入村庄整理物品和装备之后，来到村子下方的屋内和中间的人交谈。被告知关于时空船零件的事情，同时他也给主角一个飞船配件，再返回神殿的路口处，一只怪物挡在了那里，二话不说直接将它拿下，胜利后进入神殿，在时空船内将刚刚入手的飞船配件安上后，时间机器可以使用了，进入时间机器前往第一个目的地かニワープ。

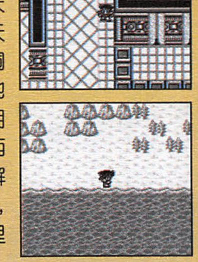
来到かニワープ后，在东边的森林内，遇到了一位老人，和他交谈之后老人离去，再次使用ムオ魔法向南飞，在一个山洞前停住，进入山洞在里面因为误会和一个女子打了起来。胜利后误会消除并且成为了伙伴。继续前进，在洞的深处见到了第一个BOSS，使用女孩子的雷系魔法轻松的消灭了他，战斗之后得到了时空船的武器配件。在回时空船之前先前往山洞以西的村庄。在那里的道具屋里可以入手第一个时空船零件(作用是装备后可以将怪物形态的主角恢复正常)。回到时空船后却发现自动的将主角们传送到了洞穴村庄的房间内。和中间那名男子交谈后获得サモ魔法，再次回到时空船上，将刚获得的配件装备之后，返回主角们的世界。前往洞穴村庄，和下面房子里的人交谈后得知海上不知何时竟然出现了一座城堡，同时在那里入手大门钥匙(とうのかぎ)。不过想要进入海底城堡必须先要得到门入口的钥匙，而钥匙的位置就在一开始不能进入的塔内，前进至塔顶在顶层入手了城堡钥匙。来到海边使用魔法サモ，主角被气泡所包围进入了海底。在海上可以进行海上海底的切换(使用A键)，如果要回到岸边则是靠近使用B键。进入海底世界，来到城堡入口处使用钥匙打开了里面的大门，一边升级一边前进，最里面会遇到看守配件的BOSS，胜利后入手时空船配件*2。



返回时空船，使用时间机器前往下一个目的地みらいわープ。出神殿向南走又见一塔，向西来到

一座岛上，上去发现一块墓地。调查2排左3的墓碑，打开了暗道，进入暗道前往地下城市进入星号标记的屋子里和修理台前的人交谈后，出村前往北方的机械城市。在那里同样进入有星行标记的房间。和里面的博士对话之后，博士给我介绍了一个新伙伴狄奥鲁。同时入手了ロケットベルト。先不要急着出去，在房内的宝箱里可以找到第二个时空船零件(作用是免费的客栈)，出来后来到城北的小屋内在那里得到了つうしき。回到神殿.来到上方桥尽头处使用ロケットベルト登上了巨大的浮游岛，漂至山上。

在附近LVup后来到镇内整理装备，搞定之后前往北方的地下城，在这里入手了呼叫器(可以招来时空船)。沿路来到一座山前。爬至山顶进入塔内，登上顶层后遇到了BOSS，正想要攻击的时候，却掉进了已经设计好的陷阱，唯一逃出的就只有狄奥鲁一人。此时狄奥鲁已经破解了隐藏迷门并且找到了BOSS米罗库。主角一行也同样的赶到了BOSS米罗库面前。此时狄奥鲁已经被打倒在地，伙伴的仇岂能不报，众人一拥而上。胜利后入手了时空船的配件。离开塔后,使用つうしき，时空船终于挣脱束缚显出了本来的样子。使用召唤器招来时空船，将狄奥鲁送到博士那里，路上主角们无意中发现原来狄奥鲁不是真正的人类，而是一个机器人。博士将它修理后，它又回到了队伍中。现在的目的地是时空ワープ，刚到此地时空船的引擎出然停止运作了，无奈！下船寻找修理方法，正想使用浮岛魔法，却发现有一股力量阻止着魔法的使用。没有办法只能步行走到最近的村子里，和村民交谈了解到原来这个世界,是不能够使用两种体外魔法的。过桥后发现除了艾塔鲁和几个木乃伊之外,剩下的村民全部都被使用了魔法，不能说话也不能行动。和艾塔鲁交谈后得知,这个村子是受了诅咒才变成这个样子的,并请求主角们救救这个村庄。来到菜园的尽头，在大树下找到了木天蓼。来到村子北方的山洞里使用木天蓼后,就可以推动挡路的木乃伊了，洞里面看到BOSS,原来村子的魔法是他使的，上前猛K。胜利后得到地下钥匙。接着进入右上角的大门和娜美西斯交谈之后，她加入到了队伍中。解除了村子的诅咒后，回到南边的村子，那里的人已经恢复正常了。接受村里人的感谢之后.前往东边村子的码头。



靠岸后去西面的山上，在上面可以救下一人。刚想回去的时候却遇到了BOSS，打败后BOSS说了一些莫名奇妙的话后就死了，下山后前往北方的镇子，和夏洛洛交谈得知关于风眼的消息，并关照让主角们小心一点。告别后来到西南方的宫殿，入口处却被一条龙挡着，胜利后龙竟然还不肯离开，此时刚才被救的那个人赶了过来，并带走了它。进入神殿后先入手まもののをくろ。剩下要做的就是解谜了，用石头堵上水流后，神殿内的水就会被排出去，出来后，招来时空船,正要北飞，却遇上了那该死的风眼,强大的气流将时空船吸了进去。在坠毁的那一瞬间。主角们逃了出来。调查原因。原来是因为一只巨大的蚯蚓搞的鬼，消灭后前进到北方的村庄。

也许是运气好，在村子里面又看到了一艘新的时空船。来到制造时空船的博士房间里找到了新的引擎和第三个零件(作用是装备后不遇敌)。上船后发现时空船已经可以飞过大海了。动身前往风眼右边的山洞里。在里面和众人交谈后,道具商、魔法商人加入。接着来到右方的岛上。在村子里可让武器商人加入同时入手圣剑。再接着前往海上的云世界。和国王以及身边的大臣交谈后得到通行证和防具商人的加入。因祸得福－有了这么全面的时空船之后，继续前往下一个目的地异次元村。

村子得名的原因就是因为村子里面有一个通往异次元的空间转换隧道，将国王的通行证交给守卫之后，机器人狄奥鲁再次加入我们。进入异次元空间内。在西南方的蘑菇林中可以找到很多的道具,进入附近的山洞后在里面可以找到另一个入口,里面可以入手两个重要道具,出来后先使用机器人的ミタモル将众人变成怪物后进入村子。和长老交谈后出村。向西可以看到两座并排的塔，上塔后入手镜子，继续向西前进来到一座桥前,和守卫的怪物交谈随后上桥离开异次元界。在村子的右下角和里面的人对话入手"剑" 随后前往村子东南方的山洞。在里面看到了BOSS，由于机器的干扰使得主角们不能上前攻击。此时狄奥鲁出现破坏了机器，这下可以攻击了。胜利之后获得新的引擎(可以飞过山)，之后新伙伴加入，

本期的内容十分充足，给人以耳目一新的感觉，希望能越办越有创意，越符合广大掌机迷的胃口。还有，不知何时赠送有关掌机的周边小物件呢？特希望中……朱正远；江苏无锡

雪人：嗯，这个问题我们也在考虑啊，大家有什么建议不妨提来啊！

上时空船，先使用ムワマサ和武器商交换得到"剑"，出去使用几次后(打几仗)回来和武器商对话他会用之前得到的三件神器制造出最强的剑。

乘坐时空船，来到异次元出口的下方。来到山顶，踏上类似于回复点一样的机关，时空船飞来使用武器将山轰开，一条水路出现在主角一行人的眼前，上岸后进入山顶的宫殿里，来到二楼的机关处，破解谜题，从四格的右下角处跳下，进入其上面的漩涡内。一直前进在打败泰洛之后就会遇到整个事件的主谋者索鲁，没有想到他竟然牺牲自己和魔王拉库那合为一体，而主角们也有时空船的帮助。能不能拯救这个世界就看你的了。

游戏的最强秘技：增长攻击力和HP：有了这个秘技之后，你可以省去练级的烦恼。首先先让主角任意一人吃下一种零件，将其变成超级系，二手去购买现代的武器，(就是有弹药限制的那种)每次只购入一发，装备之后可以看到HP，和攻击力都增长了，战斗中使用后再次购入，再装备就会在原有基础上再次增长，如此下去后果就是拥有最大的攻击力以及HP。使用的武器不同增长的多少也不同，消费性武器越强，HP和攻击力加的就越高。

PS：系列的第三部作品除了剧情的设定上没有超出二代之外，剩下的全部都达到了当时GBRPG游戏的颠峰状态。游戏基本上继承了前作的一些系统。虽说是继承，也在原有的基础上进行了大量的强化。同时也相对的出现了一些如增长攻击力之类的BUG。刚开始的时候玩的是日文版，直到最终幻想(有一阵子都流行叫"太空战士")这个游戏在我们这里流行的时候，我购入了一盘名为最终幻想4中文版的游戏，进入游戏之后才发现竟然是时空霸者的中文版，不过剧情翻译的还不错就又玩了一遍，现在这个游戏的ROM已经很好找了，想要重温的朋友们就去找来玩玩吧^_^。



热斗饿狼传说 RB特别版



●厂商：TAKARA　●类型：FTG　●发售日：1998　●容量：4M　●不灭指数：8



热斗的人气依然不减，大受好评的RB特别版也移植到了人气主机GB上面，因为有街机版的铺垫所以使得GB版上面的此作也达到了很高的销量。这次是饿狼传说系列的第二次GB作品（前作是饿狼2），因为有了热斗KOF95～96的成功，所以本作的制作水平绝对不在KOF之下，街机版的一招一式全部都似模似样地移植到GB上，游戏中还可以根据玩家们使用招数的HIT数来给予星级的评价。游戏中出场人物为14位(加上两个隐藏人物），而且游戏中的选人画面和街机一样，而且人物的比例比96要大。使人看得很清楚，这一点要比KOF系列强出不少。再加上游戏本身所带来的吸引力，不得不让人掏腰包。

当TAKARA决定要将MVS机版上面过百M的饿狼RB特别版移植GB上面时，在玩家们心中又掀起了一阵期待的热浪，游戏推出的时候，游戏的素质果然没有让苦苦等待游戏的玩家们失望，优秀的游戏画面，胜利画面很有魄力。和街机版一样的版面设定，甚至还请来了八神作为隐藏人物出现在游戏当中，就连胜利后的台词都一样。当输入TAKARA的经典秘技之后，就可以选择八神庵了，招式来自于KOF97，看到97中熟悉的八酒杯出现的Gb的屏幕上，各位是不是相当的激动呢?



饿狼传说所独特的换线系统，在推出的时候引起了各路玩家们很大的兴趣，不但通过换线可以轻易的躲避对手的远程攻击，还可以使出饿狼所独有的换线连续技，而且该系统在GB上面也一样的出色。不过由于游戏速度过快，使得游戏中的一些角色拥有了“无赖”的招数，在平衡的设定上面，还是不太完善。下面我来举几个游戏中的连续技以及经典秘技。

TAKARA秘技改变。TAKARA几乎在每一作热斗上面都会有经典的秘技设定。一般都是



按SELECT20次等，但是此作的秘笈和标题画面没有任何的关系，出现的方法则是在OPTION中将选项对准SOUND TEST同时按后A。就会在SOUND TEST里面多出一行SOFT DIP将里面的0全部调成1就可以打开隐藏模式，其中包括，可以无限使用必杀并且拥有S POWER模式，可以调出隐藏人物八神、吉斯（八神是在比利那里按START 吉斯则是在克劳撒那里调出）。



无耻的无限轻脚：有心的朋友们在游戏中应该会注意到，当将CPU的LV调到最高时，当它再使用特瑞的时候，会在近距离使出连续4下轻脚，那么将这个招数放到角落的话，那岂不就成为了无限连？方法很简单，将电脑逼近角落，轻按A键，当进行到第5下的时候，快速向前轻推两下同时继续轻按A即可 游戏中很多脚快的都可以使用此招数。

八神的中断技：使用的方法和96上一样，在远处发轻的鬼烧，接着马上使出SPOW的必杀即可看到。

吉斯必死招数：对任何人都有效果的一招，将对手逼近角落后，连续使用63214B（重）。

剩下的我想就不用再过多的介绍了，大部分的老玩家们应该都接触过这款作品，而且使用老版Gb机玩的玩家们可能较多，这款GB上面的最后一款SNK热斗作品，对应GBC的效果极好，有兴趣的玩家们不妨试试。

PS：GB上面的热斗系列基本上我都有玩过，印象深的莫过于几款SNK的有名格斗作品，这款游戏的影响力，在我们这边不如KOF，甚至到了后来当游戏柜台上面出现混合了热斗KOF95+96的热斗KOF97后，这款RB特别版几乎全部都被拿去换游戏了。此收藏的人很少（指的是单独的卡带而不是某某游戏的合集）。不过托ROM的福，还可以在GBA上面从新的体验一下，这个当时令我怀念的游戏。

合金装备索利德 通天灵塔



●厂商：KONAMI ●类型：战术谍报ACT ●发售日：2000年4月27日 ●不灭指数 9







GB系列主机上面目前唯一的一款合金装备系列，刚刚放出GBC版的消息时，对于玩过PS版的人来说，对这款游戏并没有抱太大的期望，毕竟主机的性能不是一个档次，而且对于原作系统的还原程度也是一个未知数，不过等到游戏出现的时候几乎所有的合金装备FANS都购入了这盘游戏，原因就是----浓缩版的合金装备PS。

游戏的故事发生在"Outer Heaven蜂起"事件的七年后，那是2002年的春天，Solid Snake受命夺回被中非国家Gindra劫持的美军大型军用运输机，而这架运输机上面装载的则是最新型号的|Metal Gear|，这部机体是根据"离开天堂"事件中被毁掉的机体而开发的。Gindra解放组织的领袖Augustine Eguabon将军希望能够通过窃取最新型的|Metal Gear|，从而除去联合国维和部队对自己独立计划的干扰，同时他还将制造|MetalGear|的相关人员全部虏走，并且强迫他们大量的开发|Metal Gear|，不过，当时的技术环境导致制作材料的严重不足，所以开发进度缓慢，SNAKE在救援过程中，只找到一个活下来的幸存者那就是|MetalGear|的主设计师占姆，不过他最后也死在了将军的安排之下。相对的美军曾经派空军三角洲部队去摧毁该组织，结果却全体失踪（根据资料仅有一个幸存者 剩下的全部死亡）。而在阿拉斯加享受休假的Snake本来不想再接受此任务，但是当上校Campbell透露说Gindra组织的地点事实上就是七年前"离开天堂"所在地时，他立刻决定前往察看究竟。

事情果然不出所料，里面又有Fox Hound的腐败分子参与其中，这次是由一些特别的成员组成的名字为"黑色密室"的团体，其中能人异士不在少数。Snake 潜入了Galuade的秘密基地后，在这里他遇到了原空袭事件的生还者

这次的《特别企划》做得很不错，让我们对过去的掌机有了更深的了解，还有这次的杂谈太多了，还不如多写一些攻略，来得实用些！
严峻韬；17；男；200231；上海市徐汇区罗秀三村89号501室；兴趣：玩GBA、看《掌机迷》、上网

Chris Jenner，并且在她的帮助下找到了再一次隐藏在地下一百层的|Metal Gear|。而且行动过程中，Snake也从中获知了"离开天堂"的不少秘密和美国政府的一些黑幕。



不要小看小小的GB上面一样也可以作出不次于PS版的合金装备，容量虽然不大但是里面装载的故事情节却也并不差于PS版，游戏中的故事情节就如小岛所说的那样是完全电影化的，不但情节发展合理而且还极具震撼力，当玩家们了解到Gindra劫取|Metal Gear|的真正用途时的那种震撼性并不差于PS版中的最后一幕。游戏关卡的设计十分合理，PS版中大受好评的VR模式也似模似样的收录其中而且感觉依然很刺激，PS版的3D视角，在GB版中由于机能的问题改成了2D的斜45度角，虽然是这样但是原作品的精髓依然健在，照样可以贴墙行走，爬进桌子下面观察敌情。换句话说游戏中的地图仍然还是立体的。除了游戏中的敌兵AI较弱之外，PS版中的武器也全部收录其中(主视角的导弹发射器由于机能问题无法表示)，这样的作品对于一部掌机来说应该说是完美的，在缺少游戏核心性质的今天，掌机玩家还在寻找着什么呢?跟我一起进入传奇英雄SNAKE的世界。

由于最新的|Metal Gear|于南美的军事演习中被盗，而前往中非寻找的美国空中三角洲部队又全部失踪，无奈中只好请出原Fox Hound的指挥官RoyCampbell，计划潜入敌方的神秘要塞破坏Metal Gear及救出人质并找到被将军所隐藏的|Metal Gear|，然而能够完成这一使命的只有7年前曾经来过这样地方并且生还的传说之英雄SNKAE。

关卡一 归来相隔7年之地 完成时间2分钟以下

我乘坐的运输机来到了Outer Heaven以南的上空，准备降落的时候发觉天空很晴朗，这次的任务的环境和上次相比可真是天壤之别啊，上校交代了一些注意事项之后，我降落到了距离要塞3公里以外的地方，确认敌兵数量和地形特点后，又和上校进行通话，这次主要是说明了具体的潜入路线以及一些要塞内敌人的大部分情报，美铃则再一次的向我讲解了地图雷达的使用方法，通讯完成之后我便开始向要塞前进，首先在左边的草丛里面找到了一把Five-seveN手枪，路过芦苇地之后来到石桥前，那里可以得到军粮一份，之后贴着右边走便可以在不被发觉地情况下到达了7年前曾经来到过的地方。(红字)这里的防御十分散，很轻松地可以达到GOOD评价)

关卡二 潜入基地内部

和上校交谈得知空军三角洲部队就是让他们干掉的，可笑的是SNAKE在潜入的时候，并没有发觉有难度存在，难道这只是故意放SNAKE进来的一个圈套?

向右避开监视器和两名敌兵之后，来到一片空地，看到一个士兵从门里面出来，跟着他来到一个房间，A向B交代了换岗的事情之后便出去了，A却睡着了。趁着他睡得正香，在房间里搜刮一圈找到了Five-seveN用的手枪消音器，接着便从无人的门口进入了要塞，进入后，发现整个地方都被铁丝网围着，给人一种困惑的感觉。当前进到大闸后面的时候，CALL电突然响起，是一个女的。她说她叫克里斯.珍妮，是空军三角洲部队的一员，从她口中确认到其他队员全部死亡的消息，凶手就是被称为Black Chambers的特别组织，其中被称为Viper的首领是最强大的，同时也得知Black Chambers的四人都在要塞之内，由于这里很危险便叫她离开，但是她为了死去的战友坚持着要为他们做点什么而留了下来。没有办法只好听从上校的建议，叫她继续向我提供情报，交谈中得知，潜入要塞的最佳地点就是东南的地下排水道，不过在那之前要先获得ID CARD卡，在地图西北方的一辆军车内找到了ID card Lv1之后，便利用它打开了闸门，来到了东南方的建筑物内(在凹陷处趴下进入)，进入了地下排水道。



未完待续

雪人：呵呵，要想满足不同读者的口味，就得要多来些菜式啊，现在终于理解餐馆的难处了啊！不过我们会尽量掌握好菜式的搭配的！



FAMICOMmini第二弹特辑

文：goumine



马里奥兄弟



要说任天堂会骗钱大家应该没有异议吧，Fcmini版本推出了10部作品以后由于销售势头良好，再加上制作简单几乎不需要什么开发人员，雇个编外的开发员就可以轻松搞定的复刻版本如今又发售了第二弹。对于打头阵的游戏真是让人意外，这个《马里奥兄弟》大家应该不会陌生的（也就是大家经常说的《水管马里奥》），作为马里奥系列的奠基作品，1983年6月在街机上推出，然后紧接着又作为FC的软件阵容率先移植到FC主机上，并在9月发售。这款游戏作为马里奥系列的开山作品有着极其重要的地位，游戏的本身可玩性也是非常的强，可以说是FC上比较早的双人游戏之一。

游戏中版面不是很多，两个人分别为了得到最多的金币而相互干扰对手，而游戏中的很多动作和道具都对以后的马里奥系列有着很大的影响，可以说以后的马里奥作品中都或多或少的保留了这一代游戏的一些要素，而出现的敌人也都能在以后的作品中再次找到，更不用说一直和马里奥作对的库巴也是在这个作品中亮相。虽然推出这款作品的意义是显而易见的，但是作为GBA复刻版本推出的马里奥系列可是都有把这款作品作为赠送游戏一起推出的，而且只要1盘卡就可以多人使用，粗略算一下送这个游戏的作品也有3-4款之多了，真的有必要再单独拿出来发售吗？显而易见的利益的驱使占了很大的比重。不过这款作品确实陪伴了一代游戏人。



高桥名人冒险岛



说起《冒险岛》这款游戏老玩家一定都会兴奋不已，因为这款游戏在国内玩家中也是拥有着很高的知名度。虽然在1986年发售的时候遇到了KONAMI推出的最甲ACT奖的《恶魔城》和任天堂出品的那家喻户晓的最畅销游戏《马里奥》，但是《冒险岛》还是凭借其优秀的设计获得了企划作品奖，以及捞捞的抓住了一皮玩家。

虽然和《马里奥》同为ACT游戏，但是《冒险岛》却和其有着很大的本质的不同。要说《马里奥》的精髓就是跳，那《冒险岛》就是靠众多的花样的关卡设计和各种武器道具来吸引人的。游戏中也沿用了每一大关由4小关组成，而每一小关又分成4个关卡，不过在难度的设计上，《冒险岛》要高过《马里奥》，由于游戏中人数只有3人，也就是说只要3次失败就会全完，而要想增加一个人就要拼命的赚分，也是相当的困难，而且游戏汇总没有时间的概念，依靠体力来维持自己的运动，为了坚持到关底只有快速准确的得到果实补充体力。而到了游戏后期那些关卡真是设计的到了有些变态的程度了，很多人拼命到了这里却都一下子全部葬送了自己。不仅是如此，为了阻挠玩家游戏中还会出现很多的有负面作用的道具来影响玩家，可以说到了后半段大家的神经都是绷的紧紧的，尽管是如此，还是有很多玩家乐此不疲的玩这这款游戏。以前我也是经常和弟弟一起狂打这个游戏呢，不愧是FC上很有代表性的作品。





魔界村



一天光着身子的骑士大叔（不要笑，就是如此的说）正和漂亮的公主坐在草地上聊天，突然天空中乌云密布，邪恶的魔王从天而降并掠走了公主，为了解救公主殿下，骑士大叔穿上盔甲，冲向了魔城。从设定看可是说是非常的老套和传统了，英雄救美永远是游戏的话题。不过作为ACT游戏制作的都很BT的CAPCOM公司来说，这款作品也不例外的。从CAPCOM公司的《洛克人》系列可以看出最难的ACT游戏是个什么样子的，这个比《洛克人》还要早的《魔界村》同样是难的有些让人到了发指的地步。





也许游戏初期主机技能都不是很高，很多东西都不能很好的实现，因此游戏就有一部分向着难度这方面延伸，也就是如此才出现了这种游戏。就算您是ACT的老鸟，您也不能说一口气能打到结尾的，就算看见玩游戏的人被气得咬牙切齿也不要见怪，这个游戏的难度就是如此，是现在的ACT玩家不能想象的，在不能接关的情况下要耗到结尾也真是能锻炼人的耐力的。这个在FC上也非常有代表性质的作品被再次搬上来也是能够理解的，不过这款游戏确实还有着很多的典故，为了使用连续攻击（游戏中平时使用的时候有硬直时间）居然有网站专门提供卡带的改造图纸来实现，可见游戏的难度之高和受欢迎的程度了。而当年那个12分钟通关的录像也真是叫人汗颜了，不得不佩服那些钻研的人。大概完成一些有难度的游戏对于一些玩家才是真的有成就感啊，不知道现在有哪位玩家准备再次挑战一下呢。



兵蜂



这个游戏大家也不会陌生的，她就是--《兵蜂》。这个KONAMI早期的作品也是受到了不小的好评，也正是如此才让KONAMI在游戏的道路上继续走了下去。游戏发售在1986年，作为新进的KONAMI凭借自己的实力在进入游戏界的路上显得一帆风顺，先后推出的作品都受到了玩家很高的评价，而这款《兵蜂》就是其中的一部。这一年KONAMI除了发售了《兵蜂》，还发售了玩家们更熟悉的《恶魔城》等作品,可见当时的KONAMI就能够推出很多有新异的游戏，因此他的作品也能在众多的作品中脱颖而出，这和那些冒进的公司还是不同的，正是因为有这样的实力，KONAMI也很快就成为了任天堂得力的软件开发商。





《兵蜂》这款射击游戏，在某些地方还是和《铁板阵》有些相似的，那就是在进攻的时候空中和地面的武器是分开的，不过好在《兵蜂》这款游戏在地面武器使用到的地方不是很多，不过攻击地面的时候动作还真是有搞笑呢。被大家称道的要算是在云里面打出来的铃铛了，通过不断的攻击两党的颜色会发上相应的改变，而改变以后就会有不同的效果，有的颜色可以加分，而有的颜色能提高武器的能力。不过在敌人密布的地图中要反击敌人还要打铃铛真是考验玩家的操作性，稍微一分心的话就会钱财两空。不过因为阵亡以后会直接从那里开始，所以使得游戏的难度要相对的小一些，对于在重新搬出的游戏中画面也算是属得着的，拿来挑战一下也无妨。

雪人：理解万岁啊！　飞月：这也有人支持啊！这个世界是不真实的啊！



马里奥医生



大名鼎鼎的马里奥这次又改行做起了医生，这就是《马里奥医生》是也。这个游戏大家应该没有几个会陌生吧，就算是年纪稍微小点的玩家也应该知道这个游戏的。确实作为《俄罗斯方块》的一个变种游戏，制作得确实还不错，正是因为这种原因，使得游戏百玩不厌，就算在女性玩家群中也是相当有人缘的。马里奥为了消灭病人肚子中的病菌会给病人很多各种各样的胶囊药丸，而只要和病菌一样颜色的胶囊横排或者竖排有4个连在一起的话就可以把病菌一起消灭掉，和俄罗斯方块不同的是由原先那种无止境的玩法到现在的有了根本的目的（如果俄罗斯方块在不出错的情况下应该是可以无止境的码下去的）。以这款游戏来说作为纪念版的MINI游戏是当之无愧的，不管是从名气和影响度来说都有这个价值的,而且其可玩性也不会随着时间的推移而发生改变，这就是这类游戏最可贵的地方。不管是在哪个年代都能抓住玩家的心，就算是再经典的RPG大作也有没落的时候，而这种游戏却不会如此。





看名字的话也许会觉得很陌生，其实要说"拆房工"的话大家就会"啊"的一声恍然大悟的。游戏马里奥挂名的一个游戏，不过这次玩家控制的马里奥和路易却不是为了什么英雄救美的，而是由水管工人改行成了房屋拆迁工，轮着一把大锤子要把一座座的大楼拆掉。虽然干着这种受累的体力劳动，但是还是少不了"钉子户"的骚扰，一边要辛苦的劳动一边还要躲避骚扰还真是麻烦多多。游戏一共是100个关卡，在开始游戏前就可以任意的选择自己要挑战的关卡这个是比较新颖的（以当年的角度考虑啊，不要误会），不过要是想全部通了的话还是相当有难度的，不过游戏中存在着一个很严重的问题，也许不算是BUG，但是还是让人头痛的，就是在砸的物品上面是铁桶的时候，被关在桶中的时候就只能重新复位才成，大家也都吃过相同的苦头吧。同样作为"小品"级别的游戏还是没有太大的纪念价值，而拿出来以2000日元的价格发售还是很难说的过去的，不过这款游戏当年在国内却有着一部分的玩家。





这个记得小时候也曾经在包租游戏的地方看见有和自己年纪差不多的孩子两个人很高兴地在玩这个游戏，不过由于当年正在迷恋"水上魂斗罗"所以一直没有去。不过游戏也是很有意思的，两个人分别控制两个角色，自己和敌人都是以气球辅助然后不断地扇动双臂飞起来。而敌人都是些飞鸟，他们也会乘着气球，玩家要做的是把那些鸟的气球弄破，然后再把他们的降落伞踩掉（真是心狠手辣的说），当然了为了能够取得好的成绩对付另一个玩伴就成了必须要做的了，因此这个乐趣就在这里产生了。

游戏中比较麻烦的就是飞起来时候的惯性，而要为了定位就要不断地调整方向挥动胳膊，然而还要控制高度小心敌人的攻击，真是很有意思的MINI游戏。不过虽然如此，这个游戏也显然没有什么"分量"的，如果说真是以纪念意义发售的复刻版本来说，当年同期的游戏比这款分量大的还有很多，而却单单以这款游戏进行发售，真不知道除了说为了钞票还会说为了什么。

希望《PG》不要将ACT、FTG、SPG等类型游戏看作是不需要大量攻略的游戏，对于不认识日文的广大玩家来说，即使是没剧情的游戏也有大量的地方需要讲解，期望《PG》能将它们与RPG游戏一样看待。陈华；16；男；300193；天津市南开区三潭西里5号楼7门402室





本作作为KONAMI公司出品的一个不错的动作游戏，在玩家中可以说是相当有人缘的，而且是《大盗伍佑卫门》系列在FC上的第一作。虽说是动作游戏，但是在这部作品中已经有很强的A・RPG风味了，游戏中除了要不断干掉那些追击自己的武士之外，还可以进入商店买道具，甚至还有赌馆等设计，游戏中的画面风格也是典型的古代日本式街道，给人一种很强烈的日本文化气息。这个游戏中更让人佩服的就是在那个时候就利用视觉效果制作了3D的迷宫给玩家走，虽然很简单但是也显示了制作者的开阔思路。不过在FC的那个年代接触这个游戏的玩家应该不是很多，大家接触这个系列应该有不少是从GB上的大盗伍佑卫门开始的吧。感觉和GB上的作品很相似，这个作品很多的地方都已经成型，后续作品大多也都沿用着这部作品的一些系统，游戏的完成度相当高，也算是KONAMI早期的代表作品了。





哈，又是一个很让人怀念的游戏，在国内很多卡带都把这款游戏翻译成《叮当》的，当年在不清楚的情况下还以为是机器猫的游戏呢，于是就买了下来，可回家一试却不是如此（都是那时候央视每天播出动画弄的），但是后来玩的时候却发现游戏也是很有意思的。按照这个游戏最早出现的1982年来说是款NAMCO的街机作品，在1985年的时候被般上了FC的平台，不过还是因为同一年像《马里奥兄弟》和《塞尔达》这样的大作发售抢尽了风头，只能趋屈居二流作品的行列，游戏本身的趣味性还是不能改变的。玩家要扮演的是个挖掘工，要消灭阻挡自己的那些家伙，而这个主人公一直给人一种炸弹人的感觉，大概是样子很像的缘故，而现在很和NAMCO的另一个游戏《钻地小子》也有些类似的地方呢。不过主人公消灭敌人使用的打气筒还真是够搞笑的，当时也一直和玩伴们有讨论过到底这个家伙为什么要使用气筒的说。不过当年为了增加难度只只用石头砸敌人呢。从2000日元的角度考虑的话现在应该可以说算是符合这个价钱吧。





这个游戏要不是重新发售还真不知道是任天堂公司出品的。游戏本身可以说是构思相当的简单，不过是玩家操纵一个叫グルッピ-的家伙在这个叫クルクル的岛上进行探宝的作品。如果大家试一下的话会突然想到另一个游戏，对，那就是--NAMCO的"小精灵"。作品无论从哪里看都有着很明显"小精灵"的影子，说是任天堂趁着"小精灵"的热潮开发的同类商品一点也不过分，而且NAMCO也正是在1984年参入FC阵营,同年在FC上移植发售了"小精灵"的游戏。

虽然说是像，但是还是有很多地方和"小精灵"不一样的，首先是玩家控制那个像气球的主人公在关卡中弹来弹去，改变方向的时候就需要抓住四围的栏杆进行转动,而走过的路线上有金币的话就能探出来，而得到全部的金币才能顺利的通关。当然了，干扰的敌人还是存在的。这个游戏还以FCmini第二弹的第二作来发售真是说除了为骗钱没有别的意思了，不过对一些玩家而言，单是任天堂的牌子就是吸引力啊。



高桥名人之冒险岛



开始大家先熟悉一下，当然如果您是从FC时代走过来的老玩家应该很快就能回忆起来游戏的玩法的。其实游戏非常的简单，B是跳跃，A是攻击和加速。自己的HP槽随着时间的消耗会不断的减少，减少到0的时候游戏结束，游戏中吃到水果等回复品的时候可以增加自己的HP。踩到石头会减HP1格，碰到敌人或者被敌人攻击到会直接GAMEOVER，需要注意。 文：goumine

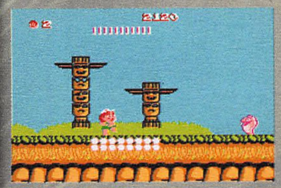
第一大关

1-1：这里没有任何的困难，只要加速边跑边吃水果就可以了。在这里会有一个卵，只要踩破就可以得到里面的斧头，这时就可以使用斧头攻击敌人了。



1-2：这里有个隐藏的武器，得到划板以后往前不要太快的冲，前面有3个乌鸦。这里第一个乌鸦那里只要用划板撞到它就可以得到一个卵,里面是新的武器（样子像贝壳），这个武器可以把岩石打破，是否要得到自己可以选择。

1-3：这里有一个分支，往前走会看到一排的图腾柱子，在最后两棵中间不停的按攻击，可以看到不见武器飞出去，这里就是隐藏点了，攻击后会出现平台把自己升到上面，上面有很多水果，还有加分。需要注意干掉前面的蛇。如果一直前冲有个无敌。



1-4：这里到两个石头的地方先把前面的蜗牛干掉再跳，不然会落到蜗牛身上。前面跳台那里在悬崖边上跳一下有个隐藏的卵。通关以前先不要着急，回到悬崖边上跳一下还有一个卵。

2-1：一开始出来会有一个划板,一定小心不要吃到,不然会很麻烦。这里也是考验大家加速跳的地方了，上了陆地以后在陆地右面那里跳一下有个卵。

2-2：这里注意蓝色的乌贼，要攻击两次才能干掉，在云上要小心的前进不要着急，不用为了吃全水果而担心，时间足够。



2-3：到了陆地上吃了无敌以后一直前冲，并回复HP，争取跳到移动的云那里,利用无敌干掉那跳鱼。这里就那一个地方需要注意。

2-4：这里难点在很多云是上下移动的，有的看起来不动，但是一旦踩到上面以后就会开始动起来，在关底前最后的一个云会往下落，注意踩到后就要跳到陆地上。

3-1：这里没有什么隐藏的东西，注意金字塔里面的蝙蝠，千万不要跑的太快，慢慢走就可以了，要先解决掉蝙蝠再前进。

3-2：第一小关一定要保留着武器,这里的卵是个无敌，吃到以后就一直前冲,可以一直冲到无敌消失。过悬崖的时候注意踩到平台就要跳到对面，不要贪心吃水果。平台一踩就落。

3-3：这里小心上面的冰，只要快速前冲就可以躲过，不过注意第二个卵不要吃也不要碰，那里面的家伙会给自己带来厄运的。不过在第二个卵前面跳一下会有一个隐藏的，能加满HP，然后要小心前面有蝙蝠。

3-4：这里有石头来回滚动，中间的时候有一个卵不要去吃，那是划板,对前面的路来说不是很安全。然后再经过全面的蝙蝠区就可以过关了。

4-1：再次回到森林中，这里一开始都是蜘蛛，小心点就可以过去，不过要注意时间，过了蜘蛛的地方以后会出现大量的乌鸦，最好要保留武器的说，不然就要小心了。乌鸦后面有一条蛇。

4-2：这里一开始要小心后面追过来的敌人，一定要注意是从后面过来的。然后前面还会出现会攻击的青蛙也要注意了。

4-3：这段路快到结尾的时候还会在后面出现一个敌人。

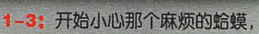
4-4：这里要小心前面的石头，过了石头以后会有一条蛇，然后一直前冲会进入城堡。在里面会遇到第一个BOSS，集中攻击他的头即可，这个BOSS只会扔火球，当他靠近自己以后只要不动就是安全的，然后他会自动后退。



第二大关

1-1：回到沙滩地图，都是些见过的敌人，很好对付。注意上陆地前的最后一块云彩是会往水里落的。

1-2：注意第二个云彩会落下去，要小心点。上岸以后吃了无敌以后就一直冲过去就好了，注意到火堆那里时无敌会消失要记得提前刹车，不然可能会给烧死。



1-3：开始小心那个麻烦的蛤蟆，然后走的时候小心章鱼就好了，没有困难的地方，只要小心前进就可以，不能猛冲。

1-4：一上来就有飞鱼，千万要注意躲避。在到移动的云层的前两个云那里会往下落，躲过飞鱼以后就一直加速冲就可以。到云那里以后需要不断的往上跳才可以，而且必须是大跳才成，不然是上不去的。



2-1：一开始会有很多的蝙蝠，经过蝙蝠区的时候要小心3堆火把那里就可以了，先干掉再跳过去。过了这里以后就是滚石区，前冲即可，小心地上的几条蛇。

2-2：这样在进入遗迹前有一个划板，使用不使用都可以，前面有几个骷髅，在到中途的时候后面会有个岩石滚过来，躲过即可。

2-3：这里没有难点，一直前冲就可以，只有几只蝙蝠比较碍眼。

2-4：一开始有一个卵，里面是加血，可以一次补充满HP。前跳的时候平台会往下落要注意一点。在出遗迹的时候千万不可以前冲，移动平台那里如果直接跳的话会落到骷髅头上，要小心一点走。

3-1：这里平台都是会移动的，千万不能直接走上去,那样只能是掉下悬崖的，平台都要往前跳才成。有一个地方前面有火把，也要注意不要直接跳。

3-2：一上来的这个平台是上下移动的，不用担心会落下去。前面的划板还是不使用的好，都是要跳的版面，弄不好就掉下去了。接近骷髅头的那里平台会往下落。往前走不要被水果诱惑跳起来，要先干掉青蛙。

3-3：这里注意移动平台,然后在快到4的时候那里的连续平台那有一个往上飞的一个下落的，要注意。

3-4：这里要注意的就是移动平台那里的跳跃，而且不要忘记把这关的奖品弄到手，落下来的时候小心点青蛙就可以轻松过关了。



4-1：蜘蛛可以动了，要小心地前进，尤其是在没有武器的时候，过了蜘蛛那里有2只青蛙，然后是几只乌鸦，全躲过去就可以到下个版面了。到头才会有一个卵出现。

4-2：一开始就连续有敌人从后面跑过来，要提前做好跳的准备，不要随便乱跳，那样有可能踩到那些敌人。前面过两个青蛙以后有一个跳台要跳过火把，这里要加速。

4-3：这里一开始还是小心的好，后面的敌人会跳着往前跑，躲不好就会挂掉，开始一点点前进先避过去。然后在过了蜘蛛区后还有一个敌人从后面过来。

4-4：这里开始连续躲开石头，然后干掉几条蛇就可以直接冲到BOSS那里了。这次还是上回那个，还是按照上回的打法即可顺利通过。

第三大关

1-1：一开始有个划板，对自己有信心的人可以直接使用，小心前面平台有个下落的，用划板加速后可以直接跳过前面的青蛙。

1-2：一开始第一个平台就会落下去，然后前面平台有往上和往下的,找好规律再跳。如果使用划板就要按前加速冲过去，不然就过不去了这里。最后有连续跳跃的地方，这里就要考验大家的操作了。

1-3：又是连续的移动平台，千万不能着急一定要找好规律慢着跳，要不前面怎么会先给加满HP呢。大家的操作就在这里接受考验吧。

1-4：这里会再次出现很多的平台,而且是每隔1个出现一个往下落的,要有节奏的往前跳不可以胡乱走，容易掉下去。

2-1：直接拿了划板前冲即可。

2-2：下坡的时候小心火把即可,上坡的时候小心蛇。

2-3：再次取得划板，这里小心那个跟着自己的青蛙,干掉它有奖励。

2-4：吃了无敌一路冲到头,简单。

3-1：第一个是落云，边干掉乌贼边小心前进。

3-2：在连续移动的云里面第二只蓝色的乌贼那是个会下落的，要注意点，容易疏忽。

3-3：带着无敌可以冲过底，在云上注意不要跑的过头掉下去即可。

3-4：小心飞鱼，然后前面还有乌鸦，都要注意，更麻烦的是还要拿奖品，都凑一起了，先干掉敌人优先。最后一个云是下落的。

4-1：注意点是乌鸦群。

4-2：这关的卵不要吃，是带来厄运的虫子。开始火把过后跳一下有隐藏的卵。

4-3：小心后面来的敌人，比较多，随时注意。

4-4：直接冲到关底，

第四大关

1-4：唯一要注意的是最后一个悬崖,跳过去后要刹车,不要踩到石头。

2-2：火把中间有个隐藏的卵。

2-3：这里要掌握跳跃的距离。

3-2：小心两个火把那里的悬崖，冰滑要提前刹车。

4-1：如果没有武器的话真是煎熬，可以说过去的希望渺茫。

4-2：跳台连跳能得到奖品。

4-3：快跑一直前冲。

第五大关

1-3：过青蛙后在萝卜下跳一下有卵出现。

3-1：第二个卵不要打开。

第六大关

4-4：这里3个火把并排的地方小心前面有一个青蛙。

第七大关

3-3：这里在跳到云沙锅内以前，萝卜下面有卵。

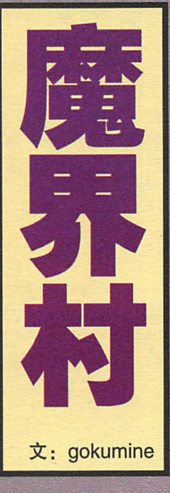
第八大关

其实就是考验大家的耐性,关卡设计和前面一样。大家可以继续挑战了。









文：gokumine

◆道具

名称	说明
コイン	散落在舞台中的地上，每个可以换取200分。
ドル袋	散落在舞台中地上的钱袋，每个可以换取500分。
石像	全部有6种，根据舞台的不同出现的也有所不同，第一关只有200分，第二关以后是400分。
宝物	ネックレス 第一关登场的项链，得到以后可以换200点。 リング 第二关出现的手镯。得到以后可以换500点。 ハイヒール 第三关出现的高跟鞋。得到以后可以换800点。 ワンピース 第四关出现的连衣裙。得到以后可以换1000点。 パンツ 第五关出现的西裤。得到以后可以换2000点。 クラウン 第六关出现的王冠。得到以后可以换5000点。
キング	国王之像。和武器一样是由敌人带来的，取到以后可以得到10000分作为报酬，不过非常的少。
键	每一关需要干掉BOSS以后才能得到的钥匙，可以打开通往下一关的大门，得到钥匙的同时还能得到1000分。
弥七	隐藏道具,很容易疏忽的东西，得到以后可以换取10000的高分。
铠	隐藏道具。铠甲就相当于自己的保护层，在穿着铠甲的状态下可以承受敌人的攻击，铠甲可以让赤裸的骑士重新得到防护。

◆武器

名称	作用
枪	最初配备的武器，武器直线攻击，最多一次可以投出3发，是比较实用的武器。
短剑	性能和长枪基本上相同，不过速度方面还是短剑占有一些优势，尤其是对付那些皮厚的BOOS比较有用。
火种	以抛物线的形式往前丢出火，最多一次可以扔两个，不过在接触地面以后会形成火苗，而且还对敌人有一段时间的杀伤力。
斧	第二关以后出现的武器，威力比较大，可以贯穿敌人，最多一次扔两个，不过由于速度问题不适合攻击耐久力强的敌人。
十字架	第三关以后出现的飞行道具，不过飞行距离不是很远。不过是对付魔王的最终武器。

由于对付一些耐久力比较强的怪比较棘手，而游戏中使用武器连续射击后都有一定的时间硬直，这对我们攻关是十分不利的，因此游戏中有个快速连射的技能，只要配合方向键不停地连点（要攻击的方向），然后也不停地按攻击就不会出现硬直而直，接快速的不断发射攻击了。大家一定要好好的掌握。

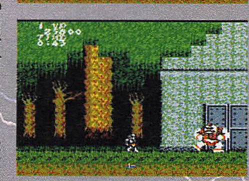
再有就是这个骑士在得到特殊盔甲以后可以变成青蛙的，不过变成青蛙以后除了跳跃力要高点以外用处不大，而且没有什么攻击能力，变身以后过一段时间后自己会恢复到原来的状态，不过要是这期间遇到敌人的话就比较麻烦了。

勇敢的骑士为了救回被恶魔抢走的公主勇敢的前往魔界之村。游戏开始以后会有很多的死灵从地下出现，要依次消灭，和别的青版过关游戏不同的是这个游戏的敌人是从前后两面出现的。所以要计算好攻击的顺序。

开始一直右走，会出现一些戴盔甲的敌人，

只要干掉他们就能得到他们的盔甲，不过这和生命值没有关系，依然是被打到2次就会结束游戏。到了山洞那里第一个梯子那里有只乌鸦，干掉后冲过去就往上爬，干掉噬人花优先，然后从上面走比较安全，一路到头落下来前面有个乌鸦，要在它飞起来以前干掉，再前面就是一个小BOSS了。找准机会干掉就好。过了小河以后会得到一个盔甲（如果被打掉的话），第一关结束。





来到了森林，这里会出现很多的噬人花和幽灵，由于幽灵是来回在空间飘动的，建议这里使用远程的攻击，如果使用火的话会比较麻烦，尤其是在前方出现噬人花的时候不好对付。大家可以一直前冲的，只要注意不被幽灵扔下来的叉子打到就可以了，到尽头遇到第二个BOSS，这个BOSS是个大个子。躲过他的火焰攻击后连续几次就能干掉，之后得到钥匙进入城堡。



这关多了很多小恶魔，他们会在空中飞，然后找机会对我们进行攻击，要及时回避，另外噬人花也要及时的干掉。这里不能落到下面,掉下去就会死掉，一直到前面的陆地后会来到另外一所房子那里，这里的敌人会使用武器攻击，要小心前进。到了白色房子那里要小心对付兽人还要注意来回飞的乌鸦。白房子那里要绕到右面再下来才可以，如果时间紧迫可以不用干掉敌人直接跳过去就好了。过了白房子会到移动平台的地方，这里就可以重新把时间加满了。过了这里以后只要小心前进就可以了，没有杂兵来骚扰了，在走出城市区域以后在进入山区前再次遇到了BOSS，这次的BOSS会跳跃着攻击，要小心，稍微比前面的麻烦一点，不过也很好对付。建议一个一个干掉，不要一下把两个都给引出来，那样的话就比较麻烦了。

这次进入了山洞中，也向魔王的藏身处又近了一步。开始会出现很多的蝙蝠，尤其要注意。往里面走的时候会遇到一种新的怪，需要连续的攻击一会才能干掉。在进入黑暗区域以后前面还会出现一个蝙蝠怪，由于他在空中，攻击还是比较麻烦一点，要小心。这关的蝙蝠样子的敌人比较多，十分的难缠，要小心，最终关底是条龙，要攻击他的头部才能对他造成伤害。

经过一番的努力终于来到了魔界城的入口处，本关注意的地方也不是很多，主要是注意吊桥那里就可以了，关底还是龙，大家应该能应付的来。主要还是要掌握跳跃和攻击，对于皮厚的敌人一定要进行快速的连射以求安全地干掉他。

本关在遇到レッドアリ－マ－以后好冲上去一口气干掉，这里也要使用连射，不然容易出危险的。中盘阶段敌人出现使用铁球的家伙，这个家伙看起来比较厉害，但是仔细观察还是能找到他的行动规律，抓住时机攻击就可以干掉了。关底以后对付BOSS时要注意在他合并起羽翼的时候是无敌状态，攻击他不会对他造成任何伤害的。只有等他降下的时候找准机会攻击，本关可以得到十字架的武器，这个是对付最终BOSS必须武器。





最终BOSS战前的最后热身关卡，一开始就是第一关的头目独角兽，打了好几个这个应该也很容易就干掉吧，不过注意的是有个是和以前不一样的要特别注意。另外前面还会有龙，依然还是以∞样子来回游动，按照这个规律干掉也不是什么困难的事情。在遇到拿铁球的敌人前，那里有个隐藏的铠甲，如果现在赤身裸体的话要赶快穿上的说，不然见到BOSS可是够受的。还记得上关的BOSS吗，本关还是那家伙，不过不同的是这次会一下子出现两只的说，只要干掉他的话就会到最终BOSS那里了。

最终BOSS战就不多说了，攻击BOSS的腹部就可以了，为了救回心爱的公主大家努力吧。

飞月：哼哼，这就想把我骗回家？充其量也只能骗骗雪人这种智商的人。
雪人：d－ _－b!



培养与遗传篇

培养与遗传知识部分

——我想培养一个极品PM，都要做些什么呢？

首先，要选择一个合适的培养对象，换而言之就是选择一个可造之材，后天培养的再好，也弥补不了先天的不足；

接下来，要定位PM所采取的战术和使用技巧，并据此计划好努力值分配的取向；

然后，按照计划好的努力值分配取向去训练PM的专项努力值；

最后，将PM的级别提升到100级，一般来说反复挑战4大天王比较方便，练级之余还得到了大量的金钱。



——我怎样才能鉴别出PM的培养价值呢？怎样才能找出一个可造之材？

这个没有统一的标准，这里给出以下几个准则供大家参考：

1、判断个体值的高低，个体值综合水准较高的PM自然受欢迎，但是也不要把这个作为判断的唯一标准。个体值可以直接用火叶修改器来查询（下载地址：http://www.qz0.com/down/setup.exe），但只适合模拟器玩家。对于GBA掌机玩家来说，只有利用该公式逆推求出结果：

HP能力值=（种族值×2+个体值+努力值/4）×等级/100+等级+10

其它5项能力值=（（种族值×2+个体值+努力值/4）×等级/100+5）×性格修正

逆推时要注意口袋中的任何公式在计算过程中一律要取整，不足1的小数要按照1来计算。另外，为了方便计算，先不要训练PM的任何努力值，使公式中努力值一项为0，然后为了求得精确的个体值，再利用奇异糖果来提升PM的级别（一般20级左右差不多可以得出精确值），记录数据后再load即可（所以说平时收集的奇异糖果不要浪费哦）。

2、结合PM本身的特点，正确看待PM的个体值优缺点。因为完美的极品难得，所以从有缺陷的样本中找到有价值的东西也是很重要的。比如胡地擅长特攻和速度，而物攻可以说没有任何作用，那么如果找到了一个速度和特攻个体值都不错的凯西（胡地的最初形态），但是物攻

话说三英战吕布中，刘、关、张三人把吕布团团围住，刘："明明是偶先看到的，你却抢去了"！关："大哥说的是，快交出来"。张："不用多说，我们上"。于是一场大战开始了，突然一本书被撕裂，吕布抱头大哭："这是用零花钱买的，你们赔，你们赔呀"！

个体值非常差，那么也完全有培养的价值；又如赫拉克罗斯几乎没有特攻的能力，那么哪怕它特攻个体值再高，也是没有丝毫意义的。

3、注意PM的性格因素。性格有两大类，一类是修正某项能力，同时降低某项能力；另一类就是不修正任何能力的性格，具体性格对应的作用请查阅以前的《口袋百问》。一般来说，如果PM某项能力作用不大（一般都是两攻或者速度），那么性格降低该项能力，并提升某项有作用的能力，这就是理想的要求（比如性格为减速度、加物攻的卡比）。如果PM所有能力都有作用（比如全能的快龙），那么选择没有任何能力修正的性格一般比较理想。

4、观察一下该PM对应的觉醒力量的属性和威力，如果比较理想就千万不要放过。觉醒力量的计算在前期的《口袋百问》中讲过，但用起来还是比较麻烦。利用觉醒力量计算器来计算要方便的多，且一样适用于GBA（觉醒力量计算器查询地址为http://www.shenyou.cn/maple/temp/hiddenpower.htm）。一般来说，觉醒力量的威力能达到65以上，且属性正好是自己所需要的，那么就可以考虑。



——怎样训练PM的努力值呢？

在战斗中每打倒一个PM，就会获得相应的努力值。这些以前有详细介绍，就不再赘述了。提升努力值的办法除了战斗还有使用兴奋剂（就是9800块一个的那种，吃一个提升10点努力值），但是PM某项努力值超过100就不能再使用提升这项努力的兴奋剂了。因此，先花大价钱买下大量的兴奋剂，根据需要提升专项努力值到100后，再去战斗效率比较高。需要注意的是，装备竞争背心时获得努力会加倍，而感染病毒时努力也会加倍，两者同时具备时可以获得4倍努力，效率会大大提高哦。

由于训练时需要有针对性的提升，因此了解一下每种PM被打倒时所获得的努力值就不至于搞错，限于篇幅，全部386PM所对应的努力值提升以后会专题介绍，请大家继续关注。

——进行生蛋遗传有什么意义？

1、生蛋能够获得大量PM，某些数量有限的非野生PM只有通过生蛋才能大量繁殖；

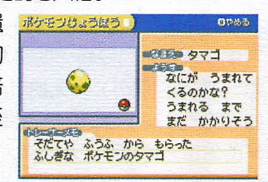
2、生蛋是选种的必要手段，因为PM的个体值是固定不可更改的，因此想得到个体值优秀的PM只能靠不断生蛋筛选；

3、生蛋能够让PM学会利用升级和技巧机器都无法学到的遗传技巧，这些遗传技巧我们会在以后的《PM幼体形态技能表》上注明（部分PM除外）；

4、皮丘、大眼妹、电击小子这类PM的图鉴，只有利用生蛋才可以开启；

5、生蛋提供了重新悉心培养的条件，因为在通关过程中需要打倒各种各样的PM，所获得的努力值自然也是乱七八糟。

总之，生蛋遗传是口袋战术的重要一环，对于培养PM来说也是至关重要的。



——满足何种条件的PM才可以生蛋？

首先，这两只PM必须是一公一母（无性别的部分PM可以和百变怪生蛋），一起放在饲养场中即可，生下来的小BB种类和母方相同；其次，它们必须有相同的生蛋组别（不少PM的生蛋组别有两种，只要有一种和对方相同即可）；最后，两个PM亲密度不能太低，否则会影响得到蛋的速度。此外，未发现组的PM既不能生蛋，也不能和别的PM交配。

——生出来的蛋如何才能孵化？

方法只有一个，那就是把蛋带在身上，走过一定的步数就会破壳而出，不同的PM的蛋要求的孵化步数也有所不同，像鲤鱼王要求的孵化步数就很少，而卡比要求孵化的步数就很高。利用自行车可以提高孵蛋的效率，如果同





时带多个蛋，就会更加事半功倍，但能够出战的PM也会减少，遇到强敌时要小心，但即使这样，孵蛋也是一件极其辛苦的事情，此外，想要利用"飞天"来节省步数是行不通的。

——都有什么样的技巧可以通过生蛋遗传得到呢？

生出来的PM可以遗传到父方所拥有的技巧，因此要想让PM得到遗传技巧，首先必须想尽一切办法让父方拥有这个技巧。当然，不是任何技巧都可以遗传下来的，可遗传技巧包含三类：技能列表中的遗传技巧；PM幼体形态所能装备的技巧机器；PM幼体形态升级可学会的技巧。需要指出的是，PM幼体形态升级可学会的技巧必须在父母双方都拥有的情况下才可以遗传得到，这是一个特例。

——百变怪在生蛋上有何特殊之处？

百变怪几乎可以和任意一个PM生蛋，大大方便了玩家。百变怪无视PM的生蛋组别（当然，未发现组除外），无视PM的性别（包括无性别的PM），只要放在一起即可。此外，生出来的蛋也一定和另一方同类，技巧也能够遗传给孵化出来的PM。对于在游戏中只能获得一只的PM来说（比如三个主角），要想繁殖就非要靠百变怪不可；而诸多无性别的PM要想繁殖，没有百变怪也是不行的。

——有什么样的PM不能获得蛋？

生蛋组别属于未发现组的PM不能获得蛋。未发现组中包含所有神兽和少数一般PM（比如安侬、皮丘等），这与性别是无关的。注意所谓能否生蛋是根据性别的说法是错误的，譬如有性别的两只水都就不能生蛋，但是无性别的宝石海星却可以通过百变怪来繁殖。

——怎样才可以遗传到多个技能？

由于PM遗传的是父方的技能，因此如果要一次遗传多个技能的话，父方只要同时具备这些技能即可。让父方具备这些技能，通过升级学习，技巧机器学习，甚至遗传都可以，这样就可以一股脑的把需要的技能全部遗传到了。当然，这其中免不了连锁遗传的应用技巧。举一个例子，巨甲兽可以遗传得到龙舞，但它属于怪兽组，而怪兽组中喷火龙可以遗传得到龙舞；因此，让能够升级学会龙舞的暴鲤龙把龙舞遗传给既为龙组又是怪兽组的喷火龙，然后遗传到龙舞的喷火龙再遗传给巨甲兽就可以了。

——画画狗又为何在遗传上占有重要地位？

因为画画狗通过素描可以学到几乎所有技巧，而素描变成新技巧后通过升级仍然可以再次学到素描！因此，理论上画画狗可以实现几乎所有技巧搭配，对于苦苦寻找遗传技能的PM来说，画画狗提供了巨大方便。画画狗的生蛋组别是陆上组，因此陆上组的所有PM想遗传技巧，找画画狗就是最方便的办法，而且遗传列表中任意技能组合都可以一次性实现。像连锁遗传非常费时间，且有些未必能找到连锁遗传的途径，但是陆上组的PM利用画画狗就能够轻易的一次到位，省去了很多麻烦。

——不少PM都只有雄性的，那该怎么繁殖啊？

因为生下的小PM和母方一样，因此只有雄性的PM要想繁殖确实是个问题，前面所说的百变怪的存在解决了这一点。即使是雄性的PM，和百变怪放在一起一样能生出来蛋，而且和雄性的PM种类相同。问题是，如果需要遗传技能，就不能依仗百变怪了。不过别担心，特殊问题特殊处理：尼多利诺只有雄性的，但是利用只有雌性的尼多利娜可以生出来尼多利诺的进化前形态尼多朗（准确的说，是孵出来的蛋如果是雄性的，那么就是尼多朗，雌性的就是尼多兰），且由于父方可以是其他PM，因此技能的遗传就成为可能。注意，尼多朗和尼多兰都是未发现组，无法来生蛋的。类似的还有两只萤火虫，只有雌性的那只萤火虫可以生出来只有雄性的萤火虫，原理类似。

沙瓦郎、艾比郎、卡波郎也只有雄性的，但是他们较特殊。比如让格斗小子进化成卡波郎学会高速旋转，然后用这个卡波郎和百变怪生



风林、雪人两位“龙套级”达人（最高级），我是菜鸟级读者（最低级），我什么时候才能练到你们的那个等级呢？下期再不出《牧场》小心全国“牧场主”把你们编辑部给踏平了！（冷笑）刘宁；13；男；063000；河北省唐山市五十四中（东校区）七8班

蛋，生出来的格斗小子就能得到高速旋转，再把这个格斗小子进化成沙瓦郎或者艾比郎均可。这样，沙瓦郎、艾比郎就能学会只能靠遗传得到的高速旋转了。

2v2对战研究部分

——2v2战术和1v1方式有什么不同?

2v2对战方式是GBA口袋妖怪新增的4只精灵同时上场的对战模式，它和1v1有较大的区别，即使是1v1经验丰富的高手，也需要重新学习2v2的一些基本技巧。以下是一些2v2的基本战术：

1、保护

这是2v2中经常出现的战术，一只精灵保护,另一只精灵攻击。这种战术一般不会给对手很大影响，但是能较好地保全自己。

保护的精灵一般是比较有可能受到攻击的精灵，而另一只精灵则负责攻击威胁比较大的对手。其战术思想和单打中的游击战有点相似。

但是在实施保护时，对手可能也会用保护战术，防护住负责攻击的精灵的攻击。这样就可能出现某一方本回合毫无成果的情况。这里很考验预测能力。

此外保护也用来结合全体攻击，尤其是自爆,效果更加显著。

保护在第二回合成功率只有49.6%，在保护过一回合后该干什么呢?如果第一回合成功实施了保护战术，第二回合一般可以放手攻击；如果失败了，可能就只好换人了。

双保护常常能破解保护战术，换威吓精灵在对付保护时也有一定的作用。

2、自爆

这是2v2最可怕的战术之一。因为是全体攻击，所以能给双方带来极大的破坏力。而使用大爆炸时也会给我方带来伤害，因此另一名队友配备保护或者是岩钢鬼属性的精灵比较合适。

虽然保护可以对付这个战术,但是炸弹们可以在对手保护后的下一回合再爆,而我方的爆炸就可以认真设计、准备好保护或者及时换上鬼系。所以自爆要防也不是非常的容易。封印臭臭泥可以封印住大爆炸，但难得一见。

双爆战术：准备两枚炸弹，其中速度慢的一枚为钢岩鬼(因为受到爆炸伤害减半)，最多时能够2换4，此时对手仅剩2只，非常难办。但是对手如果用保护情况就大不一样了，遇上双保护或者鬼系更是血本无归。另外，如果第一只精灵攻击不足没炸死对手，第二只精灵等于是去炸残余的对手，非常吃亏。因为自爆精灵缺少同时拥有高速和高攻的，所以这种情况很可能出现……

威吓能在一定程度上降低自爆的威胁。

自爆战术在2v2中可能需要考虑限制。

所有能够使用大爆炸的炸弹(未进化完全的PM忽略不计)：



隆隆岩、顽皮弹、双蛋瓦斯、核果兽、土偶怪、木天狗、太阳、月亮、三神柱、臭臭泥、耿鬼、钢铁蛇、磁石怪、铁甲贝、椰蛋树、梦幻、伪装树、太阳珊瑚、熔岩骆驼、巨头冰怪、吞食王、钢螃蟹，画画狗。

3、催眠

催眠在2v2中是很可怕的，结合速度优势能创造2打1的局面。

毽子草速度快，晴天中更是全宠第一，它的催眠粉很厉害；迷唇姐攻击能力强速度较快，不但有高命中的恶魔之吻，还有黑眼神；类似的PM有待大家仔细发掘。

黑眼神+催眠能把对手困住，进一步形成2打1。利用果然翁或者地鼠更能够方便地困住对方,催眠后慢慢解决。所以4人对战中的催眠条约可能不应该沿用每人被催眠1只的约定。

4、下马威

实质是一个保护的作用，优点是完全封锁一只精灵（除非对手是精神力），带来的少许伤害反倒可以忽略不计，缺点是对方另一只精灵不受控制。

作用上也和保护差不多。

能学下马威的精灵：

猫老大、白海狮、袋龙、吸盘木偶、扭拉、迷唇姐、荷叶鸭、木天狗、地狱超人、相扑兔、丘雷姆，画画狗。

雪人：其实牧场物语的研究和攻略我们已经刊登过多次了，实在不想背上“诈骗钱财的恶名”。不过大家如果有什么问题的话，尽可以写信来，我们共同探讨吧！

5、互助

适合一些攻击能力较差、或者偏重耐久而忽视攻击的精灵。

比如说尼多后，有了互助就可以安心照顾血和两防；毽子草在完成催眠粉和鼓掌的干扰以后，也以此为业。当然，对方也不是傻子，把攻击火力集中到我方另一个负责攻击的PM身上也是正常的，因此，主攻的适当的穿插使用保护，互助的PM用来催眠或者施加状态什么的，打出一些合理变化也是必要的。

赫拉克罗斯这种PM被队友互助后百万大角及其可怕，如果携带了专爱头巾威力开金断玉；而不怕地震的毽子草互助给会地震的队友，也是屡见不鲜的小把戏。

互助+大爆炸是厉害的组合，但是我方一般也是全死--吉拉丘虽然是钢系，也会被队友炸成重伤，所以事先需要造替身，或者和对手纠缠自至濒危，被队友炸死也死得其所。

能学互助的精灵：

尼多后、尼多王、风速狗、伊布一族、尾立、太阳花、艾比郎、沙瓦郎、卡波郎、奶牛坦克、蘑菇战士、圆环猫、相扑兔、两只电兔、两只萤火虫、两拉提、吉拉丘、艾比郎、沙瓦郎、卡波郎，画画狗。

6、威吓

威吓特性的作用是2体的，所以威吓特性的精灵在2v2中也时常见到。

最常见的还是暴鲤龙和血翼飞龙，它们能把地震这个全体攻击弄没，同时弱化对手。

卡波郎能挡岩崩，配合龙形成2次威吓。其他的精灵就稍微差了些。

威吓特性的精灵：

阿柏怪、风速狗、肯泰罗、暴鲤龙、布鲁、惊角鹿、卡波郎、恶啸狼、雨蛾、伪装花、血翼飞龙。

7、天气战术

2v2中天气战术的作用被加强，因为能同时为两个精灵服务。

祈雨方面，乘浪遭到弱化，因而只好使用水压或者瀑攀。雷电的高威力依然可怕，由于队友可以使用水系或者冰系技巧来辅助，因此对方不敢贸然使用地面系或者草系来抵挡雷电。

晴天方面，草系的高速度催眠很有用，而火+草的打击面也很广。椰蛋树不仅是晴天绝对攻击主力，而且司职催眠和爆炸，实用性相当高；地狱狗是晴天队伍中热门的火系PM，大字火+太阳光线一应俱全，且鬼火烧伤对方的价值依然不小。

8、跟我来

这是非常复杂的一个战术，大家请仔细研究。

结合起死回生、挣扎其实并不实用，一来是对手可以二体攻击，二来是与其单只精灵去发威力200的攻击，不如两只精灵一起攻击，拥有更大的打击面。

目前觉得比较好的用法是保护腹鼓精灵。此外能破解一些组合，比如剧毒+燕子。

能学跟我来的精灵：

皮可西、尾立、飞翼兽、画画狗 。

9、二体攻击

二体攻击因为会分散威力所以不适合用来攻击，但是，其辅助效果却非常值得利用。

冰风的减速和浊流的降命中率目前还没见到，但是高害怕几率的岩崩却显出了可怕之处，速度优势下常常能造成2打1的局面，不过使用岩崩的PM一旦被麻痹也等于作废，需要谨慎。使用岩崩的PM准备替身来应付会电磁波的对手也是常见的现象。

土龙宝宝接力速度后，用岩崩能让每个对手都有60%的几率害怕，运气稍好点，对方的两名PM就不用出招了。

二体攻击在威力上问题很严重，所以最好不要考虑乘浪、慢速度的岩崩之类的招吧。

还有一些纯辅助的二体技能，比如叫声、瞪眼，也有一定的用处，这些在1v1时无用的技巧在2v2效果还不错。



10、灭亡歌

灭亡歌的作用也是全场效果（当然，对我方也是全体），如果配合果然翁、三地鼠具有这种防止逃跑特性的PM，灭歌成功后一下子能灭掉对方2只PM，且用来解决对方

皮糙肉厚的盾牌或者辅助型PM更是有效。

一般来说，在2v2中黑眼+灭歌的组合意义不大，因为只能捕捉对方一名PM，但免不了遭到合击身亡的境地。因此，一名PM使用灭歌同时另一名PM换成地鼠或者果然翁是常用的手段。不过，地鼠防御极差，而果然翁皮虽厚但却没有保护，因此如果成为对方合击目标，也是很难在灭歌倒计时生效的回合内生还的。

所以，换上果然翁或者三地鼠要看时机，当对方攻击较差的肉盾或者是辅助型的PM在场时，果断抓住机会换果然翁或者三地鼠，同时另一个PM唱灭歌。唱灭歌的PM利用催眠、混乱光等技巧干扰对方的进攻，果然翁或者三地鼠交替更换互相保护也是需要采取的手段。

能学灭亡歌的精灵：

迷唇姐、乘龙、牛蛙君、梦妖、画画狗、雪拉比、碧云龙、灾兽、胖可丁、白海狮、耿鬼、嘎拉嘎拉、玛莉露利、黑乌鸦。

11、交换特性

某个PM使用交换特性（一般是和队友交换），虽然花费了一回合时间，但换来队友的能力大幅上升也是相当的值得。缺点是被对方吼叫，或者队友被对方合击致死，那就是赔了夫人又折兵。

常见的有交换掉懒猴王的偷懒特性，使其能够连续攻击；或者交换天之恩惠的特性给化石飞龙，使其岩崩具有60%追加害怕的几率。

这些战术不可能作为2v2的主要战术，最多起到奇袭的作用罢了，但如果对方准备不足的话，收效还是很大的。

能学特性交换的精灵实在枚不胜举，这里就不多说了。

——2v2中有什么常见的技巧或者精灵组合么？

2v2的复杂程度远胜过1v1，因此给出一些基本思路，具体的大家灵活运用变化：

1、注重打击面的二攻

就是一个PM攻击，另一个PM使用与其互补的技巧攻击，弥补打击面的不足。

求雨战术中雷电配合冰/水属性技巧就是一例；因为有全体攻击的地震，所以地+冰/岩的组合相对多一些。此外，往往打击面互补的二体更加受欢迎，虽然二体攻击威力分散给两个对手，但没有留下不受攻击的对手。

打击面固然是优点，但是这样的组合是否本身的弱点也多呢？

2、一攻一辅

攻击一方拥有高攻击/特攻和较快的速度，辅助一方则用来实行催眠、互助、下马威之类的辅助，或者是二体辅助。具体变化较多，这里不一一赘述。

优点是灵活性和控场能力相对强些，但是攻击力也稍微差了些。

3、夹带攻击的二辅

最可怕的可能是双重岩崩了吧。

两只精灵合力的话，牵制能力比较强。但是较忽视攻击是缺点。

所以这种战术常常是间断出现，和其他战术相互交替使用。

4、特定组合

最著名的就是两只电兔子了，在一起时威力极大，但被地震攻击也会死得很惨；此外还有暴鲤龙和铁甲暴龙的经典组合，铁甲暴龙地震并借助避雷针特性，帮助暴鲤龙防守电系技巧，暴鲤龙恐吓之余再找机会龙舞；音速蝉给上进燕子下毒，燕子毒发使用威力恐怖的空元气……

这些特定组合还有待发掘完善，有机会我们会进一步作出详细介绍。



——能否推荐值得在2v2中使用的PM？

这当然太多了，推荐一些有特色的PM，请大家举一反三：

铁甲暴龙：地震+连续投石+大角+保护

避雷针特性可以保护飞行系和水系的队友，利用保护继续拖延时间。但是弱点太多，常常要被迫换下，使队友失去保护。

相扑：下马威+互助+地震+保护/反击

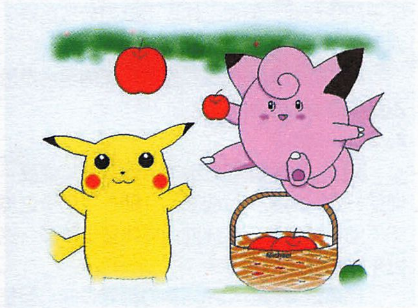
辅助型，十字突和互助不能同时遗传是个遗憾。

耿鬼：十万伏特+鬼火/催眠+保护/黑眼神+大爆炸

耿鬼不怕所有全体攻击，感觉很实用。另外，

然后，我接道："四盏明灯，照亮前程"。当天就被罚写1000的检查，555……刘麒；14；男；100088；北京市西城区马甸南村4号楼南楼1112室；兴趣：玩GBA、看《掌机迷》　雪人：游戏好玩，但是也要适度！





耿鬼偶尔也可以去唱灭歌。

燕子：空元气+其它+其它+其它（破坏光？）

装备头巾，让速度比它快的精灵给它下毒，然后去秒人。

速度蝉：毒毒/舞剑+保护+觉醒岩/银色风/燕返+接力棒

毒毒是用来配合燕子的。在2on2中，其实它并不是很容易死，给队友接力速度去岩崩吧，尤其是接力给土龙宝宝。

土偶怪：地震+岩崩+其它+其它

抵抗属性多是它最大的优点，也是少数不怕岩崩的浮游生物。速度本身就很快，可以给它接速度去岩崩，偶尔也可以考虑大爆炸。

毽子草：催眠粉+互助+鼓掌+种子/麻痹粉/光合作用/保护……

不错的辅助精灵。想要催眠时推荐使用它。

地鼠：地震+岩崩+其它+其它。

特性是最大的亮点，抓住机会可以解决对手两只。另外，利用保护再替身再保护的组合可以消磨够时间，拖到灭亡歌发作，开局时上来一灭歌PM一地鼠有时候就能给对手当头一棒。

水怪：地震+觉醒岩/急冻光/高压帮浦*2+睡觉

地面系少有的特防好的精灵，比较难打死，它的地震的威力却不可小视。

钢螃蟹：流星拳+地震+大爆炸+其它

钢螃蟹在2v2中很难对付。用地震也要担心对手换人威吓或者保护，而它自己却不怕威吓；它抵御可怕的大爆炸，自己爆炸起来威力却非常高。

皮可西：跟我来+生蛋+其它+其它

最适合用跟我来的精灵。飞翼兽和它相比就差多了。也可以考虑宇宙力量或者替身，有空隙时不妨稍稍用一下。

喷火龙：地震/觉醒飞+岩崩+替身+腹鼓

这只用起来需要跟我来的帮忙。岩崩虽然威力分散，但是腹鼓以后还是有一定威力的，同时速度果发动后岩崩也能延长生命。

椰蛋树：晴天+太阳光线+光合作用/精神干扰/催眠粉+大爆炸

常和火系搭配，比如地狱犬，也可以和毽子草搭配。

血翼飞龙：？？？

威吓用精灵。龙舞起来可能没有多少时间，所以血翼推荐使用特攻招数，可以考虑辅以岩崩。

太阳/土偶：特性交换+地震+岩崩/爆炸/影子球*2

和大力士特性的玛利露交换特性以后攻击，找个时间再换给大猩猩……

土龙宝宝：岩崩+头撞+其它+其它

特性配合2体攻击的岩崩害怕几率很高，头撞可以用来封杀并集中攻击某个PM，但需要接力提升速度是个缺点。因为一旦被麻痹它就完全无用，因此为了让接力的苦工不白费，准备一个解麻果还是相当有用的。

大猩猩：报恩+地震+影球/岩崩/懈怠*2

2v2时依然活跃，配合队友互助杀伤力极高,如果携带专爱头巾，秒杀对方轻而易举。因为会岩崩，对方的飞行和浮游生物也不敢贸然来挡它的地震。此外，如果一PM使用交换特性,另一PM更换为大猩猩，那么大猩猩的无穷潜力至此爆发！

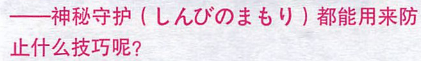
快乐蛋：芳香疗法+特性交换+生蛋+其他

1v1时是BT，2v2时仍然威力不减。特性可以考虑天恩，用来使用特性交换给会岩崩的队友。芳香疗法仍然是用来治疗队友的状态。使用2体攻击的暴风雪用来赌对方冰冻也是可行的，但命中稍稍存在问题，雷电有60%的麻痹几率，用来麻痹对方相当好用。

化石翼龙：岩崩+地震+其他+其他

速度极快，且使用岩崩的威力数一数二，带上专爱头巾威力也能兼顾到。30%的害怕几率已经不错，但换来天恩的特性后，60%的害

怕几率极其好用，作用甚至超过了土龙宝宝。除了用来害怕，全场攻击的地震也比较有价值，需要注意的就是对方的电磁波。



战术和配招部分

——神秘守护（しんぴのまもり）都能用来防止什么技巧呢？

这个技巧能够防止产生异常状态的技巧(比如催眠术），并且能让有追加异常状态效果的技巧（比如30%几率让对方麻痹的压制）无法产生追加效果，造成异常状态的特性无效化。可以防止的异常状态有：睡眠（我方使用睡觉ねむる除外）、麻痹、烧伤、冻结、中毒和混乱（我方使用暴走，逆鳞造成混乱除外），除此之外其他异常状态都会施加到我方。

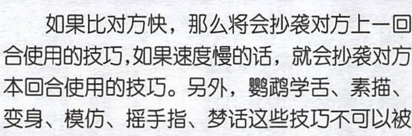
——预知未来（みらいよち）/破灭之愿（はめつのねがい）有什么特点？

出招后两回合后发动攻击，不管使用该技巧的PM是否在场。在过程中如果再次使用预知未来或者破灭之愿都会失败，发动攻击时攻击方的物攻/特攻按照出招PM的能力计算，防御方的物防/特防则是按照承受该技巧的PM的能力计算，并且没有任何有关属性的计算，也不会出现会心一击。

举例来说，预知未来属性虽然是超能系，但却能够打中恶系的PM，且效果是正常伤害；虽然破灭之愿是钢系，但对水系一样造成正常伤害，而不是一般钢系技巧的减半伤害，另外吉拉奇虽然是钢系，但使用破灭之愿也没有1.5倍的属性加成修正。

——鹦鹉学舌(オウムがえし)是怎么用的？它和模仿（ものまね）的区别在哪里呢？

它们都可以抄袭对方的技巧。但不同的是，使用鹦鹉学舌的话，只会使出对手被抄袭的技巧，鹦鹉学舌这个技能仍然存在；而使用模仿的话，该回合中模仿变化成为对手被抄袭的技巧，PP为5，在以后的回合中，模仿这个技能就被对方被抄袭的技能取代，在没有交换下场的情况下效果一直保留。



如果比对方快，那么将会抄袭对方上一回合使用的技巧，如果速度慢的话，就会抄袭对方本回合使用的技巧。另外，鹦鹉学舌、素描、变身、模仿、摇手指、梦话这些技巧不可以被抄袭，而模仿更不可以抄袭当PP用完时出现的技巧--拼命（わるあがき）。

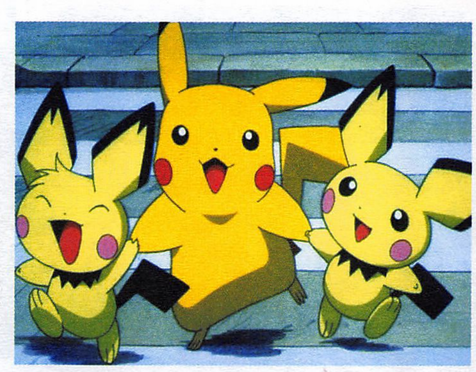


——挑拨（ちょうはつ）这个技巧有什么效果，如何应用？

这个技能可以封锁对方一切辅助技巧，只能使用有威力的攻击技巧，挑拨的效果一直持续到下回合结束。如果比对方快的话，那么使用回合对方如果使用了辅助技巧则会失败，下回合也无法使用辅助技巧。被挑拨后，任意一方交换PM则该状态解除。其中，除了一切有威力的攻击技巧（比如火焰放射，雷电），以及一切不通过施加异常状态给对方带来损伤的技巧（比如反击，预知未来等），其它的技巧都算作辅助技巧。

挑拨的战略意义非常重大，对抗一些攻击能力不在行，而辅助技巧优秀的PM可谓致命杀伤。像月精灵的黑眼神+接力combo，梦妖的灭歌combo，画画狗的辅助组合，遇到挑拨只有溜之大吉；另外，与某些技巧搭配形成的combo也非常有威力，限于篇幅这里不多说，以后介绍到战术组合时再详细介绍。

文/口袋妖怪网





大家好啊，经过机战迷们不懈的努力，咱们终于有了一块交流的空间。嗯，作为这里的主持人，我以后会在这里期期与大家见面了。呃，刚才好像听到有人在问我是谁……我是正树，叫我"树树"就行了，在这里先公开本栏目的交流信箱：jhmasuji@vip.163.com ，如果你在游戏中遇到什么疑难问题，或者是对本栏目有什么建议，都可以发E-Mail给我，一般书信嘛……嘿嘿，给编辑部寄去就可以了。对了，先说一句，本栏目接受《SD高达G世纪》的质问和相关问题哦。另外，大家也可以来谈谈自己对机战的感受或是游戏中的小发现。空间有限，交流无限，机战为媒，广交朋友！

文/正树

スパロボ大戦之基础篇 扫盲啦！

Q 机战是一款怎么样的作品？

A "机战"这类的作品其实有很多，游戏的正式名称是《超级机器人大战》（也有译为《超级机械人大战》的），日文原名是《スーパーロボット大战》，从字面上读取意思就是，有着超级的机器人参加的大战争。现在游戏作品的基本类型分类是策略型角色扮演类（SRPG）。作品的英文名称是《Super Robot Wars》，我常常看到的"SRW"其实也是说的机战，这个"SRW"也是机战的简称之一。

Q 我在选购SRW的时候发现有好多。哪一款比较好？SRW已经有多少款作品了呢？

A 机战中现在觉得比较不错的作品有：《超级机器人大战F》（含F完结篇）、《超级机器人大战α》、《第2次超级机器人大战α》、《超级机器人大战A》和《超级机器人大战D》。游戏系列推出到现在，包含机战MX，机战作品已经有30款作品。如果要将机战的其他的一些偏门作品算入的话，这个数字将达到40多款作品。其中掌机用作品12款，GB系列掌机上的作品有6款。

Q 请问SRW和普通的SLG有什么区别呢？新手应该如何入门呢？

A 首先SRW系列出现的角色基本都是以著名的动画角色为基础，不像其他SLG是属于原创的。全部角色的成长方向也都是可以由玩家来自由发展的，自由度很高。SRW系列游戏很容易上手，初学者也可以很快入门。

Q 我玩了机战A，但是觉得画面不是很爽，请问，现在哪款机战的画面最好？

A 如果你玩的是A的感觉不是很舒服的话，那么我建议你去玩一下D。D的画面由静态改为了动态，收录了百余种的动作变化，相信你一定会满足的。



非常感谢一年前PG能在每期上办《口袋百问》，记得曾有玩家让你们办“口袋千问”吧！我看不如直接叫《口袋专栏》，永久成为PG的定期话题，在此感谢PG工作者们及口袋妖怪网站站长“皮卡秋”，为广大口袋FANS多了那么多乐趣。

Q 我想知道，有多少款动漫作品已经被机战中收录？都是哪些作品？

A 到现在为止（含机战MX），大概有69款作品，作品列表如下：机动战士高达、机动战士高达 第08MS小队、机动战士高达 口袋中的战争、机动战士高达 星辰的回忆、机动战士Z高达、高达前哨战、机动战士高达ZZ、机动战士高达 逆袭的夏亚、机动战士高达F91、机动战士十字先锋高达、机动战士V高达、机动武斗传G高达、新机动战记高达W、新机动战记W 无尽的华尔兹、机动新世纪高达X、倒A高达、圣战士登拜因、BRAIN POWERD、无敌超人桑博特3、无敌钢人泰坦3、机甲战记龙骑、重战机L盖姆、万能侠Z、大万能侠、UFO机器人 格兰凯萨、盖塔机器人、盖塔机器人G、真·盖塔机器人（原作漫画版）、超电磁机器人 孔·巴德拉V、超电磁机器 波鲁提斯V、斗将戴摩斯、钢铁杰克、大空魔龙GAIKING、





战国魔神豪将军、超兽机神断空我、勇者王GAOGAIGAR、机械人 克罗洛斯的大逆袭、破邪大星弹劾王、机动战舰大和抚子、剧场版 机动战舰大和抚子、忍者战士飞影、勇者雷汀、THE BIO-0、GEAR战士电童、真盖塔机器人对新盖塔机器人、真盖塔机器人 世界最后之日、六神合体GODMARS、未来机器人 DARUTANIUS、百万地带23、超时空要塞MACROSS、超时空要塞MACROSS～可曾记得的·爱～、MACROSS PLUS、MACROSS7、新世纪福音战士、THE END OF EVAGELION Air/真心对你、GIANT ROBO the Animation～地球静止之日、翼神传说RahXephon、冥王计划、天空之ESCAFLOWNE、贝塔人、传说巨神伊迪安、飞越颠峰、银河旋风布莱卡、战斗机甲萨芬格、苍蓝流星SPT LAYZNER、机甲武装G BREAKER、魔装机神 THE LOAD OF ELEMENTAL、超机大战SRX、BANPRESTO原创角色。

《机战R》东方不败加入法 包括26话之前的所有东方不败出场的情况下，都让多蒙亲自干掉东方不败（不可让其逃掉），27话时让HP少于1/4的真·盖塔做掉コ–ル帝王，这时就会因为盖塔射线暴走而驱除掉东方不败体内的DG细胞，下一话中东方不败就会驾驶师匠高达加入。

Q 机战既然是策略类角色扮演类游戏，那么，是不是同样有主人公这一设定呢？

A 机战最初有"主人公"出现是在SFC上的《超级机器人大战EX》，但是，这不是现在意义上的主人公。正式的机战主人公的出现是在《机战EX》之后的SFC作品《第4次超级机器人大战》。但是有些作品是必须使用固定的主人公角色，如机战OG、机战I等。也有可以选择性格、性别以及名字的，如最早的《第4次》（第4次S）、F（F完结篇）、α、第2次α等,另外，机战A与机战R的主人公的设定只能更改名字。当然了，在第4次之后，也有α外传这一作品没有主人公的设定。



有了主人公，在机战中也设定了主人公专用机。在最初的第4次，主人公可以换乘其他相近系的机体，在机战F之后的作品中，主人公机成为真正意义上的专用机，不可换乘其他系的机体。并且，从第4次之后，每作机战都有着原创主人公用的机体（包括没有主人公的α外传）。



在主人公机体的设定上，同样根据其对机器人的定义：超级系、真实系设定了相应机体。如盖修班斯特（真实系）、晓击霸（真实系）、古伦卡斯特（超级系）、龙虎王（超级系）。

温海冬；16；男；637000；四川省南京市九中2004级6班；兴趣：音乐、游戏、漫画
雪人：嗯，为口袋迷们服务是我们的荣幸啊，希望大家以后多多支持，非常感谢海冬读者的建议，你最近还好吗？

Q 我听说过"机战"中有"真实系"和"超级系"的事，这是怎么回事?

A 真实系与超级系这两个名词在机战的这个世界中一个常识性的名词。同时,这两个名词代表着游戏中登场作品的一种派系。下面是详细的说明(之前在机战编年史中有过的说明):

真实系类机器人的特点在于,高命中、高回避。也就是说,以其的回避力,可以拖住部分敌单位的机器人,感觉上来说。其他方面,这类机器人的武器威力相对来说，威力低的武器较多，射程远，且有弹数限制的武器也较多。装甲与HP相对于下面要说的超级系来说，也是比较少的。（使用修改者无视！）

真实系的代表机器人有：高达系、圣战士系、埃尔盖姆系、马克罗斯系等。

超级系的机器人相对真实系的来说,机动性低，不使用精神指令时，攻击很难打到敌机。另外,超级系的高装甲、高HP的耐久性高的特征,另一方面，在机战中有一个设定叫做"气力"(以前也有战意之类的叫法)，当受到攻击时，这个数值就会增加，而气力与超级系的攻击力和回避力的关系十分密切，特别是有底力的机师。换句话说，超级系是越被打,他就越强的一种类型的机器人。另外，超级系还有一张王牌,不过特别在近几作的机战中慢慢地真实系也中和进来了。那么，这张王牌是什么呢?"必杀技",如泰坦3的太阳攻击（サンアタック）之类的。另外也有真实系中的必杀技也是十分炫目的，如魔装机神系的塞巴斯塔的凤凰风翔波（アカショクバスター）等。游戏中，如果加上各种精神指令以配合必杀技使用的话，可以打出十分高的伤害力来。





超级系的代表机器人除了上面提到的泰坦3之外,还有如盖塔机器人系、万能侠系、超电磁系等等。

Q 机战中的机器人都是从哪里来的?其故事构成又是如何的呢?

A 机战的机器人是由日本以前播放过或者已经发行的被人所熟知的动画片或漫画所"收集"入游戏。故事的主要构成是由游戏的故事编者,参考部分原作剧情，重新结合而成的大型的小说故事剧情。

游戏的主要登场作品有:

- 机动战士高达系列
- 盖塔机器人系列
- 万能侠Z系列

在最近的作品中，也有一些新的知名动漫作品加入，如:

- 新世纪福音战士
- 机动战舰大和抚子
- 翼神传说（机战MX中新参战）

等以上个世纪90年代的机器人作品多数登场。同时，作品的多元化的构成对游戏本身并没有造成"不可逾越的鸿沟"的影响。

机战小知识

《机战A》小BUG 游戏第六话中先把敌人全部消灭掉,只留下一个扎古,耗光它的弹药后再让4架具有飞行能力的机体围住它100回合左右它就再也不会动了……哈哈,利用“补给大法”慢慢炼级吧。

《机战OG》最佳赚PP关 游戏中PP除了可以增加机师各项数值之外还可以用来习得各项特技，在第34话中得的PP值最多，单个人全打下本关敌人最多可以得到118点PP值！

《机战OG》最佳赚钱关 第9话A中有两个DC舰长，而失败的条件是击落其中的任何一架，为了挣钱干掉它们吧！PS：虽然作为单关而言第9话所得资金并非最多，但又于一轮时间非常短，所以平均下来是最适合赚钱的。





“玩转掌机，没我不行”！我大喊。“什么，你再说一遍”。不好，被正在修洗衣机的老爸听到，我马上说：“修洗衣机，没我不行”。没办法，只好放下手中的GBASP，帮老爸……张天源；17；男；117000；辽宁省本溪市第十二中学分校三年级21班；兴趣：看《PG》、玩GBASP、电脑



我是机战新手，刚才说了机战很容易入门，但是怎么有些机战作品却很难？如机战F，能不能讲解一下？

A 先列出一个表格来回答这个问题吧：

作品名称	难易度	推荐度
超级机器人大战F（含F完结篇）（PS/SS）	★★★★☆	★★★★☆
超级机器人大战α（PS）（含DC版）	★★☆☆☆	★★★★☆
超级机器人大战α外传（PS）	★★★★☆	★★★☆☆
超级机器人大战A（GBA）	★★☆☆☆	★★★★☆
超级机器人大战IMPACT（PS2）	★★★★☆	★★☆☆☆
超级机器人大战R（GBA）	★★☆☆☆	★★★★★
超级机器人大战OG（GBA）	★★★☆☆	★★☆☆☆
第2次超级机器人大战α（PS2）	★★☆☆☆	★★★★☆
超级机器人大战D（GBA）	★★★☆☆	★★★☆☆
超级机器人大战SC（PS2）	★★★★☆	★★☆☆☆







对于只有GBA的玩家，从表格上看，当然首选作品就是玩机战R了~，然后是机战A。机战A的画面和系统方面没有后续作品的优良，但是在剧情的节奏方面，与机战R相似，把握得十分良好，没有故意拖泥带水的感觉。其中，机战A的游戏平衡度在近期的机战游戏作品中是难得寻到的作品。

在其他作品方面，机战α和第2次α的难易度都不高，但是第2次中的小队系统的存在，对机战不熟练的，不建议玩第2次。机战α是可以拿起来玩一下的。另外，在国内有着极高人气的机战作品机战F（F完结篇），虽然在起初的难度不高，但是在之后的难度的增加，对于新手，可能会产生一定的难度。当然了，你要是用金手指这类修改游戏的手段来说的话，那么，这款作品确实是没有什么难度了……机战F的作品是机战的战斗动画静态动作的最高峰，也是最辉煌的作品，游戏BGM也是十分魄力的一款。游戏的平衡度可以说是现时作品的一个衡量标准了。

之后的机战α外传、机战这类游戏的难度不是一般的难。对于机战老手可能没什么问题，但是对于BOSS一定HP之后的精神乱用，什么大根性啦、必闪、热血、什么魂之类的。没有一二个钟头和一定的耐心，这关是拿不下的。还有一点，从α外传开始，把BOSS的HP打到一定量时，逃跑的可能性大大加强、以前不是说，现在逃跑会被降级的吗？晕死了。

再之后的机战OG，由于该作品只有BANPRESTO自社的作品，对于新手我们觉得不应该去推荐这一款作品。

机战D的话。就是难度对于新手来说高了点，不推荐一开始就玩这款游戏。

至于最后列出的机战SC嘛，只是因为已经出了……在主流机种上，有人可能会问这款游戏怎么样。具体的不说了，一次全新的挑战。

另外，上列的所述游戏作品的相关介绍在《掌机迷》第11期、第12期上的《机战编年史》有相关的简要说明，也可以参阅《电子游戏软件》在某年某期上的《机战XX》文章……

下期预告

下期的"机战天空"将请来神秘嘉宾来为大家做出机战的更进一步的一些介绍、说明的机战问答。而我呢，就要为机战MX做出最大的牺牲而努力了。



雪人：顺应广大机战迷的要求，掌机迷终于开创了一块机战天空。希望机战的饭斯们能够都来谈谈你们的心得和感受，当然，也欢迎投来彩色画稿啊。来稿请寄"北京安外邮局75信箱 掌机迷机战天空收"。

一天在玩SP被老班看见当场没收，哭……第二天早上，老班的同室教师跑来问我："喂，这位同学，能不能把充电器借我，没电了"。我倒……
丁杰；17；男；212400；江苏省句容市第三中学高一7班；兴趣：电玩、篮球、画画、音乐、上网



还记得当年FC上的小蜜蜂吗？还记得沙罗曼蛇吗？还记得当年的铁板阵吗？这一款款超级经典的游戏想必大家都玩过吧。如今FC的时代离我们远去了，掌上游戏的时代已经来临了。看看目前最潮流的掌机GBA吧，上面的飞行射击类游戏还真不少呢！凭借着GBA强劲的机能，STG游戏的整体水平也上了一个档次。下面我就来具体谈谈几款GBA上较经典的飞行STG游戏。

STG之3D篇

1 伊登战机系列

伊登战机是GBA上最早发售的飞行射击游戏。此游戏利用到了GBA的究级2D机能，营造出了3D空间感较强的画面水准。游戏的整体素质偏上，开始游戏前厂商还特意制作了一段用简单的动画完成的剧情片段，使玩家在游戏前就能够被其深深地吸引住。游戏的菜单比较简单，除了开始游戏以外就只有OPTION和PASSWORD，没有练习模式或是其它一些欣赏之类的可供选择，这使得本作看上去相对简朴，不过进入游戏之后玩家就一定不会失望了，上来的第1关的隧道版面就充满了3D感超强的视角，配合上敌人由远而近的大小缩放画面，使游戏的视觉效果非常显眼。

作为一款比较成功的STG，伊登战机在系统上算是不错的了。在武器选用方面，普通的红色子弹能通过取得红色的能量水晶来提升等级，从而发射出更多更猛的子弹，而其它颜色的能量水晶如绿


↑伊登战机的3D空间较强。





色、黄色、粉色等就能够改变武器的类型，只要同色的水晶取得的越多火力也就越强。这种类似于沙罗曼蛇的武器系统在游戏中发挥着相当重要的作用。由此玩家也有必要考虑一下使用何种武器来对付关底BOSS才是最容易最方便的，这也给了游戏者比较自由的作战方式，同样有着深奥的研究价值。

伊登战机II的游戏与前作相比较并没有多大的区别，只是在游戏的关卡设计上显得更加成熟，关中BOSS战也相对1代更有难度了。这里顺便提一下，2代的版面难度真要比1代强上许多，在3D的感觉上从原来的后方正视改为了后上45度的俯视效果，这点改动明显改善了操作手感，同时解决了飞机不能前进的问题(1代中只能上下左右移动……)，使玩家更加容易上手。

2代的另一大优点就是丰富多彩的菜单选项了！在START画面就能够随意调整LEAD、BASS等功能，而在主菜单中则可以选择故事

我与我的同桌都是《掌机迷》的超级读者，所以每次比赛谁称买到《掌机迷》，但每次两人都同时买到。这次我们就比谁先进雪人茶室，请雪人兄让我进呀！（前期也有寄，但没有我，失望~）李俊峰；13；男；400041；重庆市高新区歇合子小学六2班

模式、街机模式、挑战模式等，使游戏的耐玩度大大地提升。不过唯一的缺点就是在游戏前一定要让玩家通过教学关卡才能进入游戏，而且教学关卡的版面过长，场景相对朴素。

（总结）伊登战机系列的世界观比较老土，游戏也只是由SHINEN这个名气不大的公司制作，但游戏的整体效果还是很突出的，尤其是2代的画面效果非常好，模式也比1代来的多，对射击游戏感兴趣的玩家可以一试，期待着伊登战机III的到来。

2 三角洲空军风暴

KONAMI在早期家用机上推出的模拟飞行游戏空军三角洲空军风暴是一款非常真实的3D射击游戏。其画面，系统以及敌方角色的设计都制作得相当成功。作为一款优秀的模拟飞行游戏移植到了GBA上后其效果极佳。在这个究级2D掌机上KONAMI巧妙地使用了图形缩放以及最大限度的利用了图层的切换，从而几乎完美地移植了本作。

相对伊登战机而言，空军风暴的视角使第3人称，飞机的位置在屏幕中基本固定，只是由背景的缩放和移动来体现高度和速度的。在操作上，本作要比伊登战机复杂得多！屏幕一边的速度计充分利用到了GBA的L、R键，来控制速度，而导弹和子弹分别用A、B两键来完成发射动作，方向键的前后来控制飞行的高度，左右则是改变飞行方向。用到了GBA的所有按键的射击游戏还是比较少见的，而这款模拟飞行游戏确实能给予玩家一种手忙脚乱的感觉，不先练习练习操作恐怕连目的地都到达不了……









↑在任务前可选择的战机非常多哦。

游戏的关卡是本作的又一特点。关卡的总数量超过了20个，每个关卡的任务都有明显的区别，像空对空作战，空对地作战等，还有一些特殊任务，比如在规定时间内轰炸目标，在规定路线中脱出等都相当有趣。在任务开始前，玩家还能够选择自己擅长的战机参战，对于一些喜欢模拟飞行游戏的玩者来说，空军风暴的场面和音效足以让你备受刺激，百玩不厌！



↑空军风暴的画面达到了GBA机能的极限，半透明的云层以及充速度感及满空间感的画面真是强到了极点！

本作的缺点就是隐藏要素过少，对于一款移植游戏来说，没有新增加入一些隐藏的战机或是模式关卡等要素确实令玩过家用机版的玩家会感到本作平淡无味……

总结：空军风暴是GBA上少有的佳作，画面的表现已达到了机能的极限，操作上也完全用到了GBA的全部按键，音乐方面也较出色，总体上这款游戏被移植得非常完美，但没有加入任何隐藏要素T_T。游戏的特色很多：关卡的数量多较为丰富，版面的设计较好，敌人的AI都很高，尤其在HARD难度模式下敌机的飞行方向也会随着玩家的变动而变动，想紧跟着敌机攻击是非常困难的，再加上相对烦琐的操作，想必初学者不练习个几天是攻克不了的……

在此向各位喜欢模拟飞行设计类游戏的玩家吐血推荐！

3 特色作品：行星战机X

同样是一款伪3D类型的飞行射击游戏！与上面的两作相比本作的特点非常突出，玩过的玩家一定会感到本作是GBA上3D射击游戏中具有代表性的意义。



为什么行星战机X会是GBA上3D射击游戏的代表性的作品呢?先来看看这几张图吧：

怎么样?画面是不是很有空间感呢?其实本作是运用了GBA专门的3D引擎所开发的。其中的物体都是由简单的多边形组成，一些敌机和小岛或是战舰由远而近，使画面的效果如同在海面上飞行作战。这款3D引擎的效果还不是很完美，在主机发售后不久能够做出这样一款具有代表性意义的3D射击游戏已经是很不错了。

游戏的主要特点就是超强的3D感，其音乐与操作都明显不及以上2款作品，武器也只是固定的绿色激光炮，不能够变换，而其飞行的方向更是难于控制！方向键的操作与普通飞行游戏的方向相反-_-，这也太BT了……

游戏的关卡都差不多是一个样子，只是场景的布置有所不同，敌人的颜色有所改变，其余的地方可以用“一样”这两个字来基本概括。

总结：相信很少玩家触碰过这款游戏吧，呵呵，的确，连我都没有玩到过较后面的几关，因为版面都没什么新意，感觉玩F-14熊猫都要比这游戏好些……如果你从未听说过此游戏的话，还是可以尝试一下的，游戏的难度不是太高，主要是场景和武器过于单调，但3D的空间效果是GBA上相当强悍的。

STG之横版篇

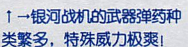



1 银河战机

横版射击游戏的优点是用到了掌机的宽屏幕的优势，使游戏的画面发挥到了极限。银河战机是GBA上不可多得的又一款非常出色的STG。虽然本作的画面风格比较美版化，但游戏的操作及系统并不粗糙，可以说控制战机的精密度也是相当高的。

银河战机与伊登战机一样，也是早期的飞行射击作品，但其优缺点却与伊登战机完全不同。银河战机的武器系统要比伊登战机好上许多，武器的种类繁多，战机能够同时携带3种武器并且可以利用R键来进行切换，而L键还能够发射出对应子弹的特殊威力，就和1945中的榴弹性质差不多，用后此种弹药就没有了。这样的武器系统在战斗中能够使游戏更加刺激，凭借着玩家对各种弹药的偏好，游戏的乐趣也就倍增了！除了利用子弹的特殊用法，游戏中一样会给予玩家最多3颗的BOMB，对付BOSS或是在抵挡不住的最后一刻发射出来，那种瞬间刺激的感受真不能用语言来形容啊。







↑→银河战机的武器弹药种类繁多，特殊威力极爽！

本作的另一大特点就是敌人设计的非常好。与一般STG游戏不同的是，形形色色的敌人种类相当多，大小也不一，对我方的攻击方式非常多变，像跟踪弹、激光、甚至用挤

压、冲撞等BT攻击方式都有哦！除此之外，敌兵的循环攻交替数相当多，在游戏时要尽可能打倒更多的敌人，否则画面上会形成部分“堆积”状态，小心被逼得玩家喘不过气来哦！也因为这样，游戏的难度也就提升了，本作可以说难度就体现在这种千兵万马的环境中，想脱出的话还得要多加考虑攻击目标，合理运用有限的3种弹药以及BOMB来挽救自己的战机才行。

射击游戏中BOSS应该是非常强悍的，的确，本作的BOSS绝不比KONAMI的宇宙巡航机差。普通版面的8关中每个BOSS都使用不同的攻击武器，不论是攻击速度、方式还是画面的华丽程度都达到了很高的水准，不但如此，银河战机的隐藏关卡中还有4个非常强劲的BOSS等待着玩家的探索！





→BOSS战设计得巧妙无比，对玩家的躲避水平有很高的要求！

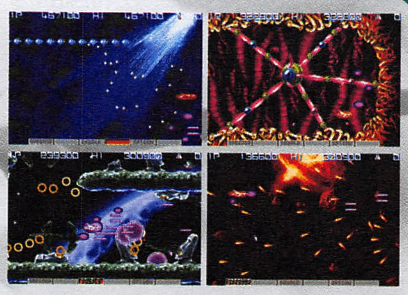


总结：虽然银河战机的画面风格比较美版化，但游戏制作的并不简陋粗糙！战机的操控一样顺手，利用游戏中武器、速度、特殊威力等能力的互相搭配，使得游戏的玩法多样，版面难度也会随之改变，但BOSS战还是有着很高的研究价值。画面与音乐还是令人满意的，隐藏关卡也很有特色，唯一的缺陷可能就是BOSS战的难度偏高了。

2 宇宙巡航机A

不用我多说，这款KONAMI的经典射击系列的掌机版相信大家都玩过了吧（以下简称GRADIUS A）。GRADIUS早在FC上就已经制作得相当出色了，如今的手机、家用机上也有了这个系列的最新作品，与沙罗曼蛇一样，GRADIUS A的版面以及武器系统已经成为了此系列的一大特点，并且也可以说是传统了。游戏开始可供玩家挑选的战机共有4架，每架战机都有着其不同的特殊武器，蓝色为激光、红色为光圈、绿色为钢弹、紫色则为双炮攻击，这些各具优缺点的特殊武器给了玩家选择的余地，挑选出最适合于自己的战机也是游戏的一大特点。除此以外，4架战机的子弹升级后也全然不同，比如可以向斜上发射的、可以向正后方发射的等等，这种子弹与特殊武器的交换运用在游戏中也是很有必要的，可能你喜欢的是特殊武器，而子弹的火力则不强，从而也为游戏增加了一些难度，总之GRADIUS的武器系统是非常有研究价值的，想打出条件苛刻隐藏模式的话还真要好好研究一番啊！

其实GRADIUS A这个游戏的优点不只是系统的完善，版面的设计也是游戏的亮点所在。总共8个版面都各具特色，8大区域的差异



↑宇宙巡航机A的场景非常华丽，在掌上射击游戏中较为罕见。

巨大，每个区域中的大部分敌人都不相同，没有一点重复的感觉，场景的摆设非常华丽，星空陨石、太空火山、秘密基地内的机关等设定都收录在了游戏中，不但如此，画面的变化更是与音乐有着完美的结合，配合着各大关卡的不同，玩家能在通关过程中享受到10种以上的乐曲！

BOSS战也是GRADIUS系列较有特点的地方。和其它STG游戏不同的是，GRADIUS中的很多BOSS都有着其自身的弱点！只要有一定玩龄的都应该知道GRADIUS的子弹发射规律，只要前一颗子弹消失后，下一发子弹就立即会射。利用此原理，只要在BOSS出现前把影子正

好放到其弱点部位，这样只要一开火就能够秒杀BOSS了。这只是最基本的一个攻关技巧，如在GBA版中能运用此技巧之外，还可以循环地巧用保护罩来回避HARD模式中那枪林弹雨的场面！合理地积累、使用得到的能量来分配子弹与特殊武器之间的相互交替，从而轻松地回避、攻击BOSS的要害也是非常值得玩家去研究的！

总结：宇宙巡航机A是一款在掌机上相当难得的横版STG游戏，游戏的系统保留了传统的特色，4架战机的武器都各有优缺点，操作手感相当不错！华丽的画面配上经典的音乐使得游戏的整体素质非常高，难度方面也有EASY、NORMAL及HARD可供选择，隐藏的难度模式以及暴爽的秘技可以让初学者在瞬间喜欢上这款游戏。

3 钢铁帝国







1992年HOT.B发售的家用机版钢铁帝国最近终于以移植GBA版的形式发卖了，GBA上多出了又一款经典优秀的空战STG！

钢铁帝国的世界观被定位在了近现代，是以报复性为目的，在敌方的7大战场上进行摧毁射击的任务。本作还是由HOT.B企划与制作，游戏中的所有场景以及敌方角色的形态都几乎完美地移植过来，画面还是严重带有原本的那种充满钢铁般气氛的灰黑色作为主色调，场面的背景色彩鲜艳，与整个游戏中的机器飞机形成了鲜明的对比，仿佛就像在真实的60年代战场上拼杀一般，有一种身临其境的感觉。

比起宇宙巡航机A，这部作品更有着与其不同的特点。游戏中最明显的就要属战斗的方式很有创新。控制着60年代那种螺旋桨式的飞机在空中左右盘旋作战，相信玩过街机版88空战的玩友一定会有所感受吧！每到BOSS战或一些特殊地点就会迫使玩家逆航（从右往作攻关）游戏，扫除了目标之后就能继续前进。尤其是第3关的中BOSS完成后会有很长一段逆航脱出版面，场景的移动超快，某些地方还要求玩家攻击才能找到出路，这样的游戏方式在目前所有的STG游戏中是找不到第2个的，这也成为了钢铁帝国的一大特色。

除了逆航攻关成为了难点外，本作的整体难度更不能轻视！游戏开始可以选择3种难度模式，笔者就选了EASY玩了4盘，最好的一次也只打到了第5关，汗哟-_-。也许这是日版STG游戏的一种风格吧，场景中的敌兵会不时地从版面4周出现，尽管利用了前后两门炮来打击疯狂袭来的敌兵也是很难抵御的，很多时候会令玩家手忙脚乱，有时不但要击破敌人的防线来杀出血路脱出而且还要不时地观察四面八方射来的子弹，这种眼明手快地游戏方式很快就会使你感到疲劳，可能还会令一些玩家精神崩溃（毫不夸张），想要成为高手，还需要不断地磨练自己的意志才行！

总结：相较其它横版STG，本作的BOSS战也比较难打，BOSS的体形庞大是不能用语言来形容的，@_@。但作为一款优秀日版射击作品的移植作，游戏中也是有很多奇妙的躲避方法以及攻关特点的！要想达成不死命通关，那就要好好的研究一下了，这可没有宇宙巡航机A那样可以记录而且有演示录像的，所以如果对STG游戏没兴趣的玩家可以考虑放弃这款作品，毕竟FANS级的难度可不是好玩的。

投诉呀！投诉呀！有哪位帅哥靓妹听听小弟诉苦吧！你们雪人太重女轻男了。我要告你种族歧视。符芳荆；15；男；570102；海南省海口市海府一横路省人大宿舍北楼304方；　风林：据我所知，目前雪人他只有性别歧视的嫌疑，种族歧视罪名不成立，无罪释放。

STG之竖版篇





1 太空侵略者

太空侵略者（以下简称SI）是GBA上占绝少数的竖版射击游戏中可算是最为经典的一部作品了！比起其它STG游戏，SI有着其自身的巨大优点。虽然游戏是由欧美的FORMULA公司制作，但游戏的爽快感却一点也不比GRADIUS A或是3D版的伊登战机来的差。

和伊登战机一样，SI在游戏的片头会有一段比较精美的动画剧情介绍，配合着神秘的音乐与文字相结合，给笔者留下了很深的印象。

进入游戏后，玩家可以在主菜单中发现许多选项，如BOSS ATTARK、SURVIVAL、ARCADE等模式，其中街机模式也被移植了下来，对于喜欢街机版SI的玩家如今可以在GBA上再度领略到它的魅力了，BOSS ATTARK也是此游戏的一大特色！不但可以在最初就能够选择，而且也是当今STG游戏中较为罕见的一种模式，其创新的构思给游戏带来了更多的内涵，玩家也可以尝试着去挑战这个模式，其难度不可小看。

说到难度，笔者对这个游戏的难度非常看好，曾经本人就尝试挑战过1命挑战BOSS ATTARK模式。在此模式中的8大BOSS都具有相当强劲的实力，特别要指出的是某些BOSS的攻击方式非常BT，不仔细观察一下是绝对看不出其攻击规律的！使本人印象最深刻的就是第5和第8关的BOSS战了，这两个BOSS的一些攻击是没有规律的，呈随机发射状态，而要不死命过关就得好好研究一番，其实这个游戏的BOSS战难度还算是比较容易的，版面的难度才是此作的关键。版面中的敌人种类繁多，出现的相隔时间较短，数量也多，一般为3~5个一出，不保持强大的火力、不巧妙地切换运用所存储的3种武器是很难通关的。在第一次玩本作时，笔者就感到版面的难度相当大，尤其是敌人的数量及火力，还有一些会跟踪玩家的敌人也非常讨厌！一定要好好思索一下攻关的要点和方法才是取胜的关键。



↑游戏开始时的剧情介绍充满了神秘感。







↑BOSS的设计非常强悍，够挑战！

游戏的画面也是很不错的，作为美版的射击游戏，此作画面也一样制作得相当精美、华丽。登场的角色都较有美版的风格，各种飞行器的样式与攻击方式都各不相同。特别要说的就是游戏中的音乐方面，不论是双方交战时的火力音效还是各大场景的背景音乐都相当动听，节奏感强劲的音乐非常适合于本作。每一关的开头也会有真人语音的效果，战机爆炸时“啊”的一声比较搞笑，给本作音乐打个高分是一定的。

总结：从各方面来看，太空侵略者是一款竖版射击游戏的经典作品。游戏虽说是美版作品，但一样充满着日版射击游戏的爽快感和刺激感。武器系统的设定具有特色，可存储3种武器来变换使用与银河战机有着较相同的特点。唯一的缺点莫过于版面的难度，对于擅长射击游戏的玩家本作算是不错的选择。

从第一期的《掌》买到现在都觉得每一期都很好，但还望《掌》可以把一些不总是汉化的游戏拿出来给“迷”们看一看的才好！就像本期的《博得之门·黑暗联盟》一样。周泊洋；16；男；102100；北京市延庆县第四中学；兴趣：篮球、美术、玩SP

2 决战九头蛇

一款名字听上去很不错的游戏，与侵略者一样，也是一款竖版的美版游戏。游戏是由欧美的IGNITION公司开发的（本人从未玩到过该公司的其它作品）。

一些小公司所开发的游戏都比较劣质，这只要是玩家都应该体验过吧，不过本作则显得比较例外。游戏虽然没有剧情片头来加以点缀，但其中的内容却还是不错的。开始游戏后，玩家能够选择EASY与HARD这两个模式，按键则可以调整A或B键来发射子弹或是导弹。进入游戏的第6一关，给笔者的感觉不错，战机的操作手感非常优秀，加上略微惯性的设定使驾驶感觉显得更加真实。在移动中，战机的左右两侧还会上下歪斜，给予了玩家一种空间感。







↑各式各样的BOSS都会登场。

游戏是以关卡来进行的，每个关卡分为3~4个小关，每小关的关底一般会出现BOSS战，BOSS战是本作的一大缺点，由于我方战机的受创面积过大，使躲避的空间变得狭小，BOSS所放出的子弹都比较集中，有时好躲有时就很难躲了。关键是要看玩家在一瞬间的反应能力，走错了路线就没有机会再次躲闪了。在系统方面，战机的火力是依靠获得的各种武器来增强威力的。游戏中的武器种类不多，初期（前几关）就只能得到原先的子弹加强型的道具，而且此道具在空中停留的时间较短，观察能力弱的玩家可能还得不到呢，不知道厂商这样做得目的是为了什么，汗。不过本作战机的操作系统还算是不错的，特点一：不同寻常的操作能力。A、B键分别是普通攻击键，R键可以加快战机的飞行速度，这在其它射击游戏中不曾有过（但令笔者吃惊的是L键居然不能用来减速，这，怎么解释呢……）。特点二：HP的设定。和其它STG游戏一样，战机有着一定的HP限制，HP为0格时就会死命，这也说明了游戏中的躲避空间较小，难度较大。



↑第2关与第2关的场景相比较，画面基本相同缺之新鲜感……

本作的最大缺点就是场景的单调了，笔者玩了2大关后感觉场景就好像在不停地重复，没有什么变化几乎一样！

总结：没有美丽的画面，没有经典的关卡，没有特色的BOSS战，这就是这部作品的最大缺点。作为一款小公司制作的游戏，能做到这样已经算是不错了，最起码游戏的操作感及系统都比较良好。其它方面如场景的重复、武器的种类、难度等因素都可能会导致玩家对游戏不感兴趣，但在此笔者还是想让大家尝试一下这部作品，毕竟优点还是有的嘛。

STG之模拟篇







1 F-14熊猫

一款由MAJESCO的子公司TRADEMARK开发的模拟飞行游戏。这个游戏的最大不同点就是利用了特殊的引擎制作，同样利用了GBA的大小缩放功能来实现具有类似于皇牌空战那样的3D空间感。

F-14的作战画面是以真实的场景作为游戏的内容，版面中的敌机以及其它的作战目标皆为真实比例下的物体，毫无Q版的感觉。游戏的另一优点就是能够利用L、R键来随时转变视角观察机翼两侧的情况，还可以改变驾驶的速度、高度等要素，使整个游戏看起来充满了真实感。

游戏中NPC的设定也显得尤为狡猾。在与一些敌机正面交锋后，敌机可能会跟随着玩家

回家路上，我帮BF买了本《掌机迷》，之后他就边走边看，理都不理我！都是《掌机迷》惹的祸啦！以前也是，约会时狂打SP，好像我是透明的，之后我就规定：今后与我在一起时不准随身带SP，更不准看《掌机迷》！哈……飞月、雪人与众小编们得罪了！

飞行，不时地从后方向玩家开火；另一种海面的防空炮设定也相当烦人，只要是在它的攻击范围内飞行，就会立刻对准玩家发射，想避开还得多闪避几次，这种防空炮的跟踪能力还挺强呢。

和黄派空战一样，F-14是以关卡制进行游戏的，在每一关中只要完成破坏指定的一些任务提示的目标就可以了。不过本作还有自身的系统特点，那就是返航的设定！在每次任务完成后要求玩家必须返回航空母舰才算过关，在返航的过程中一样可能会受到敌方攻击，这种返航系统使得游戏难度有所提高，更加真实。




↑游戏的画面真实，非常具有空间感。

2 长空之翼

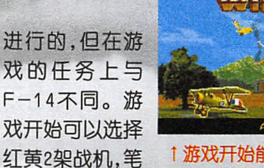
可能在GBA上模拟飞行游戏极少，笔者至今只找到了两款（惟有的2款）此类游戏。感觉上F-14熊猫要比长空之翼制作得更好些，但由于长空之翼这个游戏也有其本身的优点，所以在这里也给玩家们推荐这个游戏。

长空之翼的剧情是发生在早期，玩家所使用的战机是双翼机，在飞行速度感觉上要比F-14慢些这是很正常的。战机的攻击设定与F-14差不多，同样在前方有瞄准器的设定，而在视角上就要比F-14好上许多。能够像赛车游戏那样选择前后两种视角是游戏的一大亮点，尤其是前视角，画面显得更加干净，视野更加宽阔，能使更多得玩家适应这个游戏。



↑前后视角对比，画面表现差异明显。

长空之翼虽然也是以关卡制进行的，但在游戏的任务上与F-14不同。游戏开始可以选择红黄2架战机，笔者第一次玩此游戏时还以为两架战机的能力各不相同。玩过之后才知道原来游戏是分为两个模式，黄色与红色战机的地图不同，飞行任务与目的地也不同。这也说明了这个游戏可以有两种模式任务，而每个模式的关卡也比较多，这要比F-14单纯的海面任务更有选择的余地。



↑游戏开始能够选择两架战机，作战任务不同。

总结：模拟类飞行游戏的特点就是给玩家真实的感觉，不论是F-14还是长空之翼，这两款作品都有着各自的优缺点。在画面上，F-14要差些，特别是只有1个固定的视角是游戏的画面过窄，而在系统上，长空之翼就略显单调，除了机枪外没有其它的武器，这也是游戏中双翼机的设定给游戏带来的不利吧。总之，对于喜欢模拟类游戏的玩家来说，这两款作品的游戏性还是不错的。

～结尾篇～

STG游戏是当今游戏类型中比较普遍的一种，不论是街机、家用机还是如今最时尚的掌机上都有着许多经典的STG作品。虽然掌机上的STG游戏较少，但经典的作品还是有的，笔者所谈到的这些游戏对于大部分喜爱射击游戏的玩家还是不错的选择。以上作品中可以给高分的作品有好几款，有特色、有亮点的作品各自皆有。希望看了本文后，大家能够对GBA上的射击游戏有个大致的了解。

草莓宝贝；18；女；200120；上海市浦东新区乳山三村329号101室
飞月：那个不算得罪啊！希望你们幸福啊！　雪人：看来以后要规定，和自己的伴侣在一起时，未经对方许可不得擅自翻阅《掌机迷》。

E3 携带的飞跃

——适合大陆玩家的新一代掌机

文：mine

E3闭幕了，随着她的闭幕各种新闻讨论开始火热起来，其中尤其是以掌机玩家更甚，这主要是因为任天堂和SONY都发表了各自新一代掌上型游戏主机--NDS和PSP。那么我也以一个普通玩家的角度来评价一下这两部主机吧。

首先是任天堂的NDS主机。自从NDS这个名字出现以后大家的注意力就都集中在两块屏幕上面，E3展期间更是一样，两块3英寸的屏幕里包括一块触摸式屏幕，这个屏幕的添加让游戏开发者可以使用的点子可就和以前大不一样了，可以说应该有不少游戏都是围绕着触摸进行，一些以往很难在游戏主机上出现的新类型的玩法将不断的出现，可以说会把游戏乐趣发挥到极至。另外就是双屏幕的来玩一个游戏也是一个不错的点子，但是这里就要看怎么样利用这个优点了，如果单单用来显示地图的话那也就未免太没有利用价值了，地图的显示完全就可以在一个屏幕里的，而且看起来也会显得方便一点，从这点看来任天堂还没有什么可以在很好的利用两块屏幕的游戏（现有的官方资料中），只是把它作为一个地图显示屏幕罢了。这里就是任天堂比较矛盾的地方了，同屏吧屏幕太小，而且又让另一块屏幕在不使用触摸的功能时候显得太多余，总的说任天堂一开始应该是以触摸屏为卖点而研发的主机，在用不到使用触摸功能的时候确实比较鸡肋。



由于对应麦克，声控将成为可能。这个可以说是也很有潜力的卖点，不知道游戏公司会推出什么样让玩家乐此不疲的游戏，用声音控制游戏一定会很有意思，不过突然想起制作机战的那位大叔曾经说过，以前也考虑过向需要使用声音控制角色发招的点子，不过在大庭广众下大叫"金刚飞拳"什么的会很没有面子（笑），而且晚上好像也会吵到邻居的说。而且就算退一万步说，他能制作出很有新意的游戏，您还是好好的学习日本口语吧，因为人家听不懂中文的说（汗）。



话虽然是如此说，不过NDS却把掌机的无线通信技术发挥到了极至，从GBA上的5人已经扩展到了16人高速通信了，这样围绕通信为卖点的游戏会更加有创新的点子出现，可以完全让现在的通信类游戏汗颜的新型玩法出现不再是梦想。

以现在NDS的水平已经完全超越了N64的基准，不过从很多玩家的语言中看出来好像大家还是很不满意。其实这个已经是相当不错的性能了，对于掌机可以说是已经很强大了，不要和家用主机比较，毕竟家用主机是放在家里的，就算为了性能出现书柜那么大的主机相信"画面一族"也会很乐意接受的，因为他们为的是画面漂亮。不过从NDS的性能看来，游戏将会以3D游戏为主了，可以说掌机也终于向前有了大的迈进，不过没有3D摇杆的NDS会不会对操作有稍许不便呢，尤其是那些需要360度视角转换的3D动作游戏。看来折叠也有限制主机的时候呢。

回过头来再看看PSP，这台主机可以说是风光无限呢，不仅是SONY向掌机业的老大任天堂发起的挑战书，也是把掌机推向光盘化的第一人。从外形上来说不愧是最会吸引大家眼球的主机，SONY的主机一向是和时尚挂钩的，这次的PSP也不例外。和预先猜测的不一样，这次的PSP和以前的猜测有很大的出入，首先是主机采用的直板机的样式，并不是折叠的，而且电源也是使用高性能的内藏式电池，而不是和主机分体设计的，真不愧是技术SONY，把这么高性能的主机缩小到如此的地步，要不是看到主机还真不敢相信，当初概念图出来的时候还半信半疑呢，看到实体以后真是让人眼馋，这就是SONY的魅力。



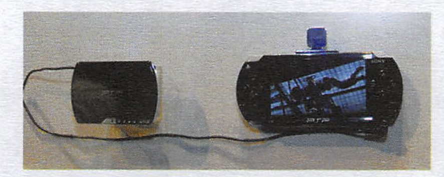


主机的性能参数没有什么让大家惊喜的，还是和以前发表PSP的时候没有太大的区别，唯一让大家了解其实力的就是那些作品的演示动画：合金装

雪拉姐帮我用阳电子炮逼雪人，让我上边角栏呀！朱晨月；12；男；643020；四川省自贡市贡井区育才小学六3班；兴趣：玩GAME、看动漫
雪人：呵呵，我们都是"雪"字辈的，她还是我妹妹，所以这是不可能的了！

备、真·三国无双、山脊赛车、GT赛车……其中还不乏FF这样拥有众多FANS的作品会推出，可以说第三方软件厂商给足了面子，实际的展出游戏从数量上和质量上都要比任天堂的NDS要强，这点大家不服是不成的。

从游戏画面上来说超越NDS不是一点半点，不仅是屏幕大画面亮丽，而且对应的各种功能也是有很多，周边方面也是紧随其后，像是什么外接电源、外接键盘、吊链、线控……什么的也都冲了出来，简直就有种就要发售的阵势。虽然表面上看起来是如此，但是背后还是有不少让大家值得琢磨的地方，细心的玩家应该知道了，那就是最关键的游戏时间没有公布。任天堂的NDS是保证10个小时的游戏时间，使用卡带这个时间不是什么大问题，但是使用光盘驱动的PSP就没有那么好运了。MP3播



放10个小时，电影播放2.5小时，而游戏时间还是个？号。这个一直受玩家最关注的问题被SONY忽略掉正说明现在这个电池问题还没有解决。要不游戏时间有什么好保密的，主机性能都已经公开了。其实要说看电影的话2.5小时可以不难想象，玩游戏的话绝对不可能超过这2.5个小时，玩游戏的时候所消耗的电源绝对要比直接播放影片要大的，起码播放电影的时候起码可以像CD那样提前读取资料的，而玩游戏就不能这样了，只能让光驱一直在不停的高速旋转。所以说现在SONY最大的难题就是使用时间问题，就算性能再强大，不能接近10个小时的使用时间要想占领便携主机的市场是很难让人想象的，起码不会有人愿意携带着备用电源到处跑的。

两个主机想比较的话在国内市场比较吃的开的还是NDS，为什么这样说，大家往下看：首先是使用卡带，不仅是可以使用GBA的卡带还能使用NDS的专用卡带，卡带容量最大是1G，这对于不需要大量过场CG的3D游戏也许可以说差不多都可以应付了，以目前的技术来看卡带的制作工艺可以说是相当的成熟了，所以国内的玩家买了主机不用愁买不到游戏。这里不是鼓励大家购买D版，其实在没有行货的情况下不管你是购买水货正版还是D版都是违法的，可是在全是水货正版的主机有多少人会买呢，大家反正不能只买主机不买软件吧。从使用卡带这一点来看D版是绝对会很快就出来的，穷玩家也可以有主机又有游戏，毕竟能全部购买水货正版的玩家不会太多（注意这里只是把事实摆出来给大家看，请大家不要介意），国内的掌机玩家中学生族占了绝大多数的比例。



接着就是PSP，特制的光盘，特制的防盗程序，说句大家不喜欢听的话：他D商再能耐这次也D不出来！这次就是要小瞧这些D商了。不要说只要销量上去了就有人去做，XBOX销量那个德行D版不早满天飞了吗？在国内反正不会比没有D的NGC卖的好吧。就算你打入SONY内部得到资料还有一个生产线的问题。没有了D，对于国内玩家来说看DVD影片听MP3都变成了摆设，有几个人能花几百块买张DVD影片或者下点MP3音乐听听，而且还是"鸟语"的，您别跟我说你家开银行的。就算如此还有一个分区的问题，买日版的就不要想及时看美国大片，买美版的就不要想及时玩日版RPG。这样看来PSP的这些功能对于吹捧PSP功能的玩家来说只能是个摆设，能干这个，但你用不起，就是这个简单的道理，使用卡带的 NDS就没有这么多麻烦了，大家可以直接DIY的。对于这样一台到处受到限制的主机，对于非发售国家而言是可以想象的，只要PSP不在中国发售，那么这些东西，这些功能就没有什么用处。而且价钱也是让人担心的，最近得到资料称NDS不会赔钱卖，而PSP开始短期内不准备赚钱。而目前NDS网上的预定价钱是199美元，而PSP应该不会低过这个价钱，两台主机都不会是很便宜，而且液晶屏幕的提供商夏普也因为现在液晶屏的使用量过大而有些力不从心，所以说液晶屏的价钱不会是很低，主机的发售价格不容乐观。

虽然NDS兼容GBA，但是在价格的因素上不会影响到SP的销量，可以说是在GBA2（暂定）出现以前对付PSP的过渡机体，不管怎么说性能都大幅度提高了，如此小的体积真说不定又是两个冬天温手的"小暖炉"呢。只要大家仔细想想，购买PSP的冲动首先就是游戏画面，为的是在大家面前炫耀一下罢了，但是这样炫耀是不值得的，背后需要大把的金钱资助，做国内玩家还是现实一点好，掌机是为了解闷的时候玩玩的，不能成为大家的负担。





鬼眼狂刀的掌上史剧



文/绫小路义行



刀到见眼左 我 右眼看到鬼

正因为全世界的作家都有喜欢篡改历史的有意识或无意识的内在罪恶心理，于是国内的读者们可以津津乐道地看到纣王抱展天魔金身唐太宗怒气MAX变身暴走宋徽宗化身宴乐饮着乾隆帝飞来飞去卧虎藏龙，不要怪我不加标点符号，超长句子不停顿是绫小路的独门绝学别无分号。

当然，没有理由只允许我们中国的文字作者漫画作家可以州官放火地恣意妄为，日本的动漫人们天黑了也是要点灯的，嗷嗷嗷嗷……呀呀呀呀……八个本身毫无意义的象声词却成就了一代恶魔织田信长的丰功……呃，恶贯满盈！

看着一个个熟悉的历史人物面目全非地与或人或妖或人妖艰难地抗战着，不由地叹出一口气：几十年前那会儿，我们最多与来史歼灭前止的人类同胞们打打游击，而人家东瀛岛上早就开始与ET的第三类接触了。不容易啊不容易，虽然在漫画没有连载结束前，为了节省经费不得已早早结束动画制作已经不容易了，但是你能坚持看完『鬼眼狂刀』就更不容易了！

这就是一部完全扭曲历史的动画作品，虽然里面的每一个角色都嚷嚷着要将历史引导到正确的方向上去，不过连剑都妖了，人妖也就更不足为甚了吧？至少，在『鬼眼狂刀』的世界里，枪是绝对无用的东西，尼离可以闪子弹，但是神风的轻响连子弹都可以吹飞。所以接下来请收好一切高科技的武器，电视斗也收好，本能寺之变后的日本是个充满了恶魔怪物护士服巨乳美少女的混乱国度……啊啊啊……历史真的是这样吗？

极度歪曲的历史

耳朵凑过来，告诉你们一个惊天动地的大秘密哦，那就是——其实日本的操纵者不是天皇，也不是明治政府，更不是哪门子的天照月读，而是王生一族哦！

你们那是什么眼神？就算你们早知道这事了，也不要把我当白痴晾在一边啊！喂，关掉你的手机，我知道你在拨精神病院的号码！

王生一族的优秀继承人王生京四郎，背负着继承王生族最高统治者“红王”权力的宿命。为了让京四郎专心探索武道的极限，王生族创造了一个完美的躯体，然后将京四郎身上去掉了所有的温柔、友情、爱情、只剩下战斗本能的灵魂注入这个躯体，创造出了可怕的杀伤武器－－鬼眼狂。狂从一开始就具有绝对的破坏性，由于不满于王生族的约束，他很快就背叛族人，开始了狂热的追求武道之旅。在这种情况下，王生族对原来的计划感到非常失望。可给狂预备的躯体又太完美了，只余下战斗本能的他甚至拥有了超越王生族的绝对力量。倘若和鬼眼狂起正面冲突，他们并没有多大胜算。于是在关原之战中，王生族设下圈套让京四郎与狂对决，同时打开了魔界之门，招来在人间已经死去多时的“第六天魔王”织田信长，希望信长能够占有狂那副完美的躯体，从而再度君临人间，挑起战乱。王生族也可以借这个机会正式从历史的幕后走上前台。京四郎在察觉到王生族的阴谋之后，反而利用已经布好的圈套成功地将狂的灵魂封印到自己的体内，并使织田信长复活的计划完全破产。在两张赏金数目差距悬殊的通缉令的宣告下，雄雄同体的京四郎开始了浪迹天涯的漂泊生活……



“京四郎好帅啊！”“狂大人好酷啊！”“幸村好潇洒啊！”“红虎好温柔啊！”“佐助好可爱啊！”……每次都很想拿拖鞋丢那群YY女的脸，但是又怕她们拿高跟鞋丢回我，不过这也从侧面证明了一件事情：为什么没有人在高喊“剧情好感人啊啊啊”——为了追加反衬的效果，特地多送两个“啊”给她——仅仅只有26话的TV动画真的能够把原作剧情完美的诠释出来吗？

如果你说“绫小路一点都不帅”，那我会违心

寒风凛冽的冬天有雪，烈日炎炎的夏天也有雪；冬天的雪是纯洁而美丽的，那么夏天的雪呢？会不会刚好相反啊？
郝建坤；18；男；300122；天津市红桥千禧园33-2-302；兴趣：动漫、游戏

地告诉你：不能！如果你说“绫小路好帅啊”，那我会真诚地告诉你：还是不能！（雪人：“绫小路去死吧！！！编辑部十八铜人！”）

其实京和狂都是很悲哀的存在。又酷又强的狂是作为壬生一族为了统治国家使织田信长复活的肉体的存在，换言之，他只是个肉体的培养皿……我知道这样说起来很恶心，但是残酷的事实就是如此地嫉妒我们主角大人的俊美外表。京更惨了，背离组织被满天下的捉拿，而且悬赏的赏金还少得可怜，无亲无友不说，即使是心上人朔夜小姐的爱也只能跟狂争得1/2。



“千人斩”的达成似乎给人感觉狂不过是个嗜血的杀人魔，追求武道的极致也令他变得霸道和无理，血红的瞳孔和充满杀意的笑容令小孩子无不动情地大喊“妈妈，那个叔叔好可怕”，超级拉风的造型相较起朴素的京显得既嚣张又没品位，至少那头刺猬般的红发我就看着很不爽。无可否认的是，狂是一个很强的人，尽管爱穿紧身衣显摆自己的肌肉，但在敌人面前决不服输的死鸭子个性令人对他嘴硬的程度遐想不已。

与朔夜小姐不可告人的过去（T_T 为什么我要用这个词？）初步展示了狂是一个半成品的事实：即使壬生一族期望制造出只有杀戮意识的人体武器，但是对于女人那种天性的“征服欲”还是将狂打为哆啦A梦级的22世纪次品机器人。面对这个次品，壬生一族却又无可奈何，因为尽管灵魂深处无法抹杀掉春意萌萌的情爱，但是绝对完美的肉体（我听到有女生发出了“咕咚”的声音）如果不回收废物利用一下着实有点可惜。于是派出京来牵制狂，把身体重新灌入新的灵魂以完成壬生霸权天下的大业——这样的做法怎么看都很像是国内饮料厂商的无菌冷灌装生产流水线。

可怜的织田信长不得不在动画制片商的秽土重生通灵法的召唤下再次演出自己的失败，不但必须要失败，而且之前还得挖空心思地去构思阻挠主角一行人的种种无危险圈套和陷阱——信长一定很渴望安息，所以人怕出名猪怕壮，反过来说鬼怕嚣张男怕靓的道理也是同样成立的！（在此借机鄙视一下被无数女生追求的大学同学某X）

单枪匹马想要统治天下着实有些困难，身边聚集了十二神将代表月亮消灭敌人才是拖长剧情不至于一下子OVER的正道。燃烧的火呀，寒冷的冰呀，妖艳的蝴蝶啊，参天的大树啊……奇形怪状的神将让人赞叹着人类线粒体变异的无数种可能，也让人惊喜地发现除了三连铳之外，战国时代同样有着CHANEL夏季新款眼镜这样的时尚饰品。

在十二神将的辅佐下，织田信长懊恼地因为没有获得完美躯体而苟延残喘着。君临天下是本能寺大火燃烧前他的野心，也是从魔界归来的他从未放弃的欲望。恍然顿悟出人们平时发誓“死也不放弃”、“死也不让你得逞”、“死也要跟XXOO在一起”有多么的感人了，那种超脱三界外不在五行中的生死理想是宇宙中最至高无上的信念执着，令我不禁热泪盈眶地回想起大学时在食堂吃饭，室友A“死也要抢到那只鸡腿”的慷慨激昂大义凛然。

总是在怀疑壬生一族在提炼京的意志的时候是不是把他洗脑了，风度翩翩举止儒雅的京在关原合战之后的性格大变让人对他失望透顶，对女色的毫无抵抗能力以及一穷二白的身家背景使无数水晶梦幻纯情少女捶胸顿足：“天杀的！没钱还敢泡马子！”难道说被陨石砸到脑袋就一定会秀逗吗？但是我们惊喜地发现艾德林恩·布洛迪为了拍『钢琴家』一个月瘦了30磅，查理兹·塞隆为了拍『女魔头』一个月增肥30磅，而我们的京大人……不用紧张地咬手绢，京的身材没有什么变化，变化的只是他那颗决定不再当刽子手而是独自漫步天涯的浪客……剑……心……

以卖药为生，但是根本不知道葫芦里卖的是什么药的京要躲避的，是壬生一族“见一次杀一次，见两次就鞭尸”的无赦令，以及因为吃霸王餐而被官府通缉金额小得可怜的悬赏，面对着人气越来越旺的路飞目前已经高达一亿元的通缉身价，毫不自惭形秽的京毅然奔向了路边某丰满少妇的怀抱……打住！再这样写下去就要成十八禁了，用时下比较流行的写法就是：“在那个阳光明媚的下午，他终于不再习惯地向左走，她也不再习惯地向右走——他们，相遇了呀！”



椎名由夜是一个严格奉行“自己动手，丰衣足食”号召的优秀女青年，靠捉拿被通缉的罪犯领取赏金来添置女性必需的各类化妆品。手持三连铳真是有形又拉风，但三连铳的作用也仅限于装饰，要是枪的威力反而强过刀剑的话，这部动画的名字就可以改成『鬼



眼狂铳』了。本来睡弃于京的好色，但又在京的大男子主义言辞下红了脸，更在意志转为狂之后对于酷哥暗送秋波——难道这就是所谓的“一见钟情，再见倾心”吗？她明明见到的是两个人啊！

如果说十二神将的作用是为了拖戏并给信长的复活积蓄时间的话，那么剑妖的作用就是为了给男女主角的暧昧关系推波助澜的。在这个混乱的世界里，冷不丁的一个又面又瓜的路人甲跳将出来嗷嗷呀呀的变身成BOSS级的敌人实施男女主角关系更亲密计划，意外发生的速度让人叹息世界的变幻莫测，也让女主角乐此不疲地又叫又闹又脱又跳，清凉了电视机前男性观众的双眼，也激发了鬼眼狂的奥义一次次领悟飞跃。在和完美人偶的战斗中，虽然敌人制作出无数个一模一样的人偶来混淆视听，但是由夜和鬼眼狂都认出了真正的对方。难得的默契让观众们心照不宣地憧憬着两人心意的相通，不过谁知道狂是不是个嗅觉灵敏的半妖呢？当铁碎牙遇上天生牙，同宗同族血浓于水的亲情割舍共鸣了争夺同一个女子的另一个男人，在狂“走开！丑八怪！”的低吼中，光与影的对峙者——宣扬“由夜小姐就是我心中理想对象”的家伙登场了。

德川秀忠（1579-1632）：德川家康的三子。关原之战时，从中山道进军时被真田军阻挡，未能开进主战场，招致父亲的不满，但是平庸忠实的性格受到父亲的赏识，成为德川幕府的第二代将军……这，这真的是红虎吗？真的是那个平时眼睛小小，笑起来眼睛没有的温柔型男吗？虽然与历史上的德川秀忠相距甚远，不过既然我们可以心安理得地接受孙策伯符化身青春美少女满大街招摇，也就无所谓红虎到底是不是真的性格“平庸忠实”了。身为真·村正的继承人之一，红虎毫无自知地扔下子承父业的名门家庭不管，扔下七色彩虹大联盟的事业不顾，胸无大志地让人们不再误以为由夜是一个花瓶——而是一个很美丽的花瓶。“逆八寸”的招式名称念起来不够响亮，头巾的终日不卸也令人对他的头发生长情况忧心忡忡，红虎的地位似乎总不能超过真田幸村，难怪“牙突”要更妇孺皆知一些，长得不够俊美还是安心学学斋藤走性格路线吧。

周杰伦（啊啊啊！）……潘玮柏（啊啊啊！）……绫小路（呸呸呸！）……单眼皮男生大行其道的今天，似乎那种慵懒的眼神和对什么都不在意的表情才是获得少女高分贝尖叫的致命因素。于是真田幸村挥着飘逸的长发从树枝上跳下来，那种在决战前一分钟还能悠闲自在喝酒的气度真是让人感动的流泪。

真田幸村（1567-1615）：真田昌幸的次子。关原之战与父亲同在西军，战后被流放于纪伊九度山，逃脱后，投奔到大阪城。在大阪城战役中率士兵与德川的大军浴血奋战，因其战绩被称赞为“日本第一武士”。关于幸村的传奇有很多，他与十勇士的故事都快传奇得奔月了。动画中那种决断处事不惊立场暧昧不明的态度也算是他的人格魅力之一吧？若不是考虑到原作是一部少年向的热血漫画，幸村与佐助之间那种亦仆亦友亦兄弟亦情侣的感情实在令人怀疑，尤其是两人彼此信任彼此紧张的关系，外加完美的粉红色气泡做背景，使人差点将这部作品当成BL史诗战国浪漫传说来看。幸村是一个智将，相较于狂的卤莽和红虎的冲动，他的冷静反而使一行人少走了很多弯路。不过在无数男人之间游走也是他花心不为人知的一面——FANS们不要打我，我有证据！撇开小受样的猿飞佐助不谈（有小石在后面坐阵，小受是肯定的了），来看看幸村与才藏的一段对话吧：



幸村：啊，真想喝美味的好酒啊！

才藏：大人，喝酒对身体不好。

幸村：才藏，你是我老婆吗？

才藏：没有问题，如果大人你喜欢的话，我悉听尊便。

幸村：哈哈，那也不错哦！

啊啊啊……这么明显的表白简直可以媲美在传说之树下的完美结局和“一起考上东大就能幸福”的可歌可泣……（绫小路顿时被活埋）

这四个人组成了斗恶龙的勇者队伍，忙的时候打打剑妖，闲的时候打打麻将，难怪一般RPG的设定中总是将主角出战上限定为4人，东南西北筒万条多一个少一个都是无法成局的啊。直到制作人意识到花瓶是易碎品无法上战场的时候，就迫切需要一个新的强大帮手来取代由夜的位置了。

米迦勒的登场让许多人跌破了眼镜，巨大能量炮的设定更是让这个本来就很混乱的战国更加的找不着北。作为原创人物的米迦勒接下了引导主角一行人直奔主题的艰巨任务，才让那几个人不至于沉迷在你侬我侬你一刀我一枪的非常浪漫中，而忘了还有个巨大的BOSS栖息在热带雨林里可怜兮兮地等主角去砍他。至于把真·村正锻造成能量炮也着实神乎其技，且不谈小刀变大炮这完全不遵循等价交换原则的奇异构造，单是这“我右手是大炮”的情节就领先“我右手是美鸟”好几个世纪。

即使是配角，在真实历史中的地位也都举足轻重。十二神将之一的招杜罗其实就是在男人心中至高无上的绝色美女阿市，织田的妹妹——话说回来，如果说织田信长是“第六天魔王”的话，

15元的“周年特别版”虽然贵了点，但那坚硬的大盒是真好哇！我将一年来的海报呀，明信片呀等赠品通通放进去收藏，既美观又节省了空间，真是废物利用呀！圣才·藤岱；16；男；110034；辽宁省沈阳市皇姑区怒江北街39-1号3-6-3；兴趣：交朋友、听音乐、玩球

那么魔王的妹妹不就是……魔女吗？！T_T 再加上出云的阿国，莺莺燕燕轻歌曼舞的让不少男同胞误以为『鬼眼狂刀』根本就是道西子湖畔的夏季清凉套餐。

当然，只是一味的和服与忍者套装显得还是过于单调，壬生一族的故事成为主线之后，女性的装扮立刻有了与国际接轨的时尚气息。穿着紧身护士装的壬生女强敌用来攻击的不是木遁忍术，而是木瓜+茄子+榴莲的完美身材。

明与萤、明与狂、狂与萤……三角关系让男人之间的关系更加错综复杂眼毛乱飘——再乱说下去绫小路的稿费可能都会不保——穿插着佐助曾经在树海的回忆，男人间的友情艰难地从乱世情缘中杀出了一片天。那种建立在酒杯与剑鞘上的默契构成了飞机大炮都无法摧毁的坚固堤防，当幸村最终面对红虎在战场上对峙的时候，其实很想知道败者是否会微笑胜者是否又会动容。

再说到这个四把用来封印信长的真·村正，听起来可疑得似乎在照搬“二剑二刀仪”，不过我们伟大的四位主角都是赤膊上阵，完全不需要灵子甲胄来提升攻击力。很多人印象中的村正都是以妖刀为终身代号，不过真实历史中的村正绝非什么可以随意变形发射激光的阳电子弓，村正作为刀工的姓名正式登场是在室町中期，直到江户时期才有了“邪剑”、“妖刀”的称号。村正之所以被称为“妖刀”，是由于德川家康禁刀所致。首先，德川家康的祖父松平清康在与织田家作战的时候被自己的家臣用千子村正一刀劈了——从右肩一直劈到左腹，肚破肠流，死状极惨。这种无马赛克遮掩又没有经过曝光处理的血腥镜头间接启发了昆汀，于是新娘追杀比尔的暴力美学直到今天还被人广为传播。接着，德川家康的父亲松平宏忠被近臣用刀斩伤了大腿，用的也是村正。再后来，德川家康的嫡男信康被织田信长疑心和武田家勾通而切腹自杀，用的又是村正！再再后来，关原合战中轮到德川家康自己被村正的枪斩伤了手指。所以，家康对村正的系列产品极其痛恨，斥之为“不祥”的象征，下令废止村正，不许使用，持刀者都被视为藐视幕府，被处极刑。

其实和刀本身没有什么关系，只能说家康比较“衰”而已，或者命犯村正，但如果说到用村正来封印信长这样的乱扯剧情，也只有在『鬼眼狂刀』里才能看得见。

保持正轨的现实

2002年12月27日发行的『鬼眼狂刀』GBA版是绫小路入手的第一盘正版ACT类游戏卡带，购买的动机完全是因为当年的一次考试不及格被迫重考需要发泄的工具。

3000斩的数字告诉我原来鬼眼狂“千人斩”的达成不过是两三个小时的事情而已，也痛苦地告诉我要穿版最起码需要连续点击我的SP按键10000次以上……最终我发觉这盘卡带的真正价值就是不停地重复播放片头动画而已，高质量色彩鲜亮的动画原画才是最原汁原味的部分。

游戏版的剧情改编自动画，也就是说对于漫画原作的改动极大。作为动画中的封印武器真·村正在游戏初期就是狂和幸村的专属武器，但是——是最弱的！彩气、魔山枪、心斩刀、重弹短筒的结合才是四个人武器搜集之旅的真正目标。

比较不满的是，剧情部分过弱一向是ACT游戏的通病（雪人：剧情丰富的那是RPG吧？！），随便改造人物形象倒有些让绫小路火大：龇牙咧嘴怪笑的狂，面目狰狞一肚子坏水的由夜……啊啊啊，我可以操纵人物自己砍自己吗？

京作为隐藏人物，要在使用四位主角全部穿版一遍之后才能使用，从动画版纳闷到游戏版的是，尽管都是普通的布衣加上背后有一个太极图案，可为什么一旦意志由京转为狂，衣服的颜色也要由白变黑？

说起操作性来，『鬼眼狂刀』的GBA版游戏倒是的确没什么值得诟病的地方，流畅的动作和足够砍过瘾的敌人数目都为可以让玩家尽情屠杀提供了必要的要素。配上奥义发动时的真人语音和特写画面，酷到极致的摆POSE+光影乱窜+敌人倒下+主角蔑视敌人的万年不变模式满足了GBA小屏幕前无数闪亮星星眼的饮食男女们。难度的设置也算中规中矩，基本上同时满足了新手和老鸟，但是原作中纷华缭乱的招式却只收录了少少的几招在游戏中呈现，未免太看不起无数被龟波气功天翔龙闪轰炎招来月能显威力大慈大悲掌养大胃口的玩家们了。

先说说第一男主角鬼眼狂，属于初中级玩家使用角色。攻击力高，防御力高，生命值在众人中是最高的，皮厚血多肉盾型，必杀威力大；缺点是攻击范围小，除了本身武器的局限性之外，必杀也只能攻击前方扇形120度以内的敌人。四连斩的最后一击破绽大。再有必杀技在背后有死角存在，这些都是战斗时必须要注意的地方。

红虎是初级玩家首选的好用角色。攻击力高，生命值高，必杀威力大范围也广；缺点是防御力为全角色中最低的，尤其在对BOSS战的时候要小心，一旦被连击了就会消耗大半的HP。

单眼皮男生真田幸村为中级使用角色。最大的优点就是防御力极高，但是相对来说必杀威力低，好在全屏幕的攻击范围和使敌杂兵眩晕的特效能够稍微弥补这个遗憾（不伤对手的HP让它昏厥干吗？！又不是对女生……嗷~~~）。另外，在攻击的时候可以自由改变攻击方向是幸村最大的特色；缺点是初期攻击力全角色最低，但是配上最强武

器心斩刀之后可以扭转局面，生命值低，攻击范围小。

椎名由夜是游戏唯一可操纵的女性角色，由于娇弱加美貌，往往成为高级玩家的专用角色（雪人：娇弱跟美貌与高级玩家有什么关系？！）。攻击力最高，原因是BOSS对三连铳的攻击无法防御，所以用由夜打BOSS是最快的，必杀范围广但是杀伤力不大，空中可转身，空中攻击可以两发，连续攻击时可以改变攻击方向；缺点是防御力低，生命值最低，一旦被围攻就很难全身而退。

壬生京四郎为隐藏人物，但是他的出现也不过是应广大FANS的需要而被迫登场而已，实际意义不大。除了结局画面不太一样之外，其他可以说是狂的弱化版：使用的武器和攻击方式基本相同，但是生命值和防御力稍低——由于要使用京必须先用其他四人各穿版一次，连续玩了四遍游戏的你还会有兴趣再玩第五遍吗？至少性急无耐心的绫小路是绝对没什么兴趣的了。

看着魔物化的织田信长作为最终BOSS出现在眼前的时候，其实我真的没什么兴趣去跟他嘿咻嘿咻地大战300回合，注：我只说真剑胜负而已。（雪人：－_－＃ 你不加注解会更好些吧？！）从各种类型的动漫游戏作品逃生出来已经很不容易了，不但面目全毁形神俱灭，还被迫率领妖怪军团幻魔军团地妖军团恶鬼军团，外加十二神将，八大金刚，四大天王，九大戒灵……哦，那是索伦……每天被迫与一些奇形怪状三头六臂圈圈叉叉的属下住在最潮湿最黏糊最阴暗的环境里终年不见天日，那种深宫怨妇的感觉怎一个“惨”字可以了得？好歹人家生前还是个美男吧……也许，或者，可能，应该吧……美女的哥哥怎么也不会差到哪里去！（雪人：谁说的？！赤木晴子的哥哥就不是这么回事！）

打信长的时候总是习惯地砍一下就跑到角落里猛按B键，直到我发现狂的手臂上没有鬼之笼手的时候，才惊觉我不是在玩『鬼武者』——可怜的后遗症同样发生在其他的动作游戏里，习惯性地吸魂往往是我立刻被KO的前兆。

TV动画版的监督西村纯二是出了名的原作粉碎机，基本上被他染指过的孩子连他老妈都认不出来——我只是说对原作的改编程度之大而已。动画与原作完全可以当作两个不同的事物了，事实上除了名字还一样之外，共同点也仅限于此。『封神演义』是如此，轮到『鬼眼狂刀』的时候相信上条明峰一定躲在被窝里偷偷地哭吧？好在西村很舍得花钱，于是我们在『鬼眼狂刀』的动画制作名单里看到了小西克幸、堀江由衣、绪方惠美、关俊彦、石田彰、子安武人……这一连串令人眼晕脸红心狂跳的名字。有了超级豪华的阵容，即使动画把原作剧情改编的面目全非（谁能告诉我那个剑妖是从哪冒出来的？！），也能通过声优们的无敌魅力牢牢抓住一批观众捧场。再搭载优秀的主题歌和类似轻摇滚风格的音乐，如果不看剧情的话，26集的『鬼眼狂刀』倒的确养眼又养耳。GBA游戏也继承了动画的优点，于是10000次的点击真的就只是瞬间的事情而已。



不过动画里的结局着实让不少人想破了脑袋，那种不肯点明真相的暧昧情节令观众几乎抓狂，作为永远的谜，不能不说TV版的结局处理方式也是一个可以充分满足观众各种心理模棱两可的好方法。最后活下来的到底是京还是狂？那名女忍肚子里的孩子是否是红虎的杰作？绫小路也不敢妄自猜测，动画没有告诉我们，游戏更不可能揭晓谜底——看漫画原作？我有没有告诉你漫画还没有连载结束，而且根本没有我们多灾多难的东京铁塔的跨世纪演出？我之前没说过是吗？那现在告诉你了……

对于可以接受肆意篡改历史的朋友，建议可以看看漫画原作的『鬼眼狂刀』；对于可以接受肆意篡改原作的朋友，建议去看看TV版『鬼眼狂刀』；对于可以接受肆意蹂躏GBA按键的朋友，建议去买盘游戏版的『鬼眼狂刀』。



看着人格分裂的京与狂时而斯斯文文时而飞扬跋扈，有某些复杂矛盾心理的恶劣贪婪女们应该会很渴望得到这种男人吧？DOA真人大小的抱枕已经上市了，KYO的原大模型何日发售还要看众FANS们是否会卖力地为了心头至爱去圈圈叉叉了。神风清响……对不起，我的窗子没有关好……陶醉在无数美男比北京七月街头阳光更炽热的笑容里，看黄金比例的身材有板有眼地舞剑，期待着他们劈腿的幅度更大些，左眼是村正的刀光，右眼是血红的鬼影。

当KYO手持村正走到面前，刀光与鬼影融为一体……谁来治治我的斗鸡眼？！！

极限之舞

——谈《托尼·霍克地下滑板》

极限运动惊险、刺激，在征服观众的同时也完成了对自身极限的超越。因此，它在世界各地均拥有不俗的人气。由此制作的游戏更是不胜枚举。《托尼·霍克职业滑板》系列正是借用了极限滑板这一题材开发的体育游戏，在各个机种上均有上乘表现。作为该系列的FAN，绝不应该错过GBA上的系列新作《托尼·霍克地下滑板》。该作精良的水准，以及在掌机上决不逊于家用机的优秀操作感，均使其无愧于托尼·霍克这一传奇滑板达人的名号！

首先要说的是本作的外在表现。接连几个ZOGO过后，伴着主选单出现的是系列一贯的HIP-HOP风格音乐。音质上乘但略有不足——无法听到那些充满炫耀感的RAP。（要求太高了……）

进入游戏后的实际画面着实令人吃惊。由于机能的限制，原本的3D画面变成了斜45度的画面，但人物的动作竟极为流畅！小小的人儿虽然没鼻子没眼，却也能做出家用机版一般的花哨动作。并可以做到完全不缩水。细致到收板时因惯性而走出几步以及摔倒时扭曲的身体（笑）都有完美的表现。限定的视角虽然减少了刺激的临场感，却可以使玩家更好地观察周围环境，这对于COMBO中对快速反应的要求倒也有所帮助，综合起来，画面上的缩水对于这款强调手感的作品来说并无大碍。

下面就要赞本作手感的绝妙了。大凡欧美厂家都爱搞全平台制霸，家用机之间还好办，往这可怜的GBA上“移植”就麻烦了。结果往往成品低劣不堪，手感更别提了。但本作在键位缩水的情况下，靠组合键来保留了那些极限滑板中为数众多的花哨动作，将作品中最为精华的部分——COMBO发扬光大。不断变换花式而形成的COMBO，对于位置、速度、地形，甚至于招式的次序搭配，都有严格的要求，反映在玩家身上即是对玩家手、脑、眼配合一致的要求。一开始有些难以入手，但逐渐适应后就可以随心所欲地配出华丽的COMBO来。在COMBO中，滑行的速度以及控制的难度均会随连击数的增长而加大。在疯狂的急速中，寻求每一个动作那炫耀的快感，可以说是本系列最为吸引人的地方。由于同一动作的重复会影响得分，所以在游戏过程中，还要不断变换花式。当一串串花哨的动作在手中连成完美的COMBU，不仅玩家心中会得到莫大的成就感，就连分数也是成倍地往上翻哦！

再要提到的，就是一些细节的设定。本作的模式丰富多彩，系列必有的街机模式和训练模式不用多说，新增的故事模式可以让玩家扮演自己（PS2版还可将自己的头像带入游戏，我琢磨着我那脑袋会不会把自己吓死），从一个菜鸟开始完成一个个任务，提高自己的能力，打开新的关卡。任务无外乎找东西和完成规定动作之类，而且选择的余地太小，让人感觉不到自由，但完成任务后被照相机“咔叽”一拍倒也挺有成就感的。随时可进入的商店则是让玩家消费故事模式中赚来的报酬的地方。在这里可以买到滑板护具等装备，还可以为滑板漆上自己画的LOGO，帅呆了。

记得我把这款游戏推荐给同桌的时候，他捧着GBA好半天，然后一脸茫然地问我“要去哪里算终点啊？”我倒！这款游戏完全是为了表演而玩。因此推荐给所有热爱极限运动或者是极富表现欲（笑）的朋友们。它或许比不上《实况》、《NBA LIVE》等体育大作，但在细微之处绝对有它独到的乐趣。对其的研究在VOL.11掌机迷上就有（在下虽然是FAN，但确实是动作苦手，所以对那位达人作者致以十二万分敬意）。如果本文真能调起你的兴趣，那何不拿起滑板，哦不，是GBA，在那个虚拟的世界里去成就自己的光荣与梦想呢？

另外，对于系列的新玩家，可以到选单里把难度调成KID-MODE，这么一来对COMBO的各种要求都大大降低了，我连，我连，我连连连……

文：邓（吉力）

玩GBA的八项纪律十项注意

八项纪律

一、不要走路玩，否则摔着，被车撞到是小事，GBA掉在地上坏了可就是大事了。
二、不要在WC中玩，否则自己手上弄到？，身上一身臭味是小事，GBA掉进？可是大事。
三、不要上课玩，被老师没收是小事，老师没收后偷着玩也是小事，自己的记录被不会玩游戏的老师删除可是大事。
四、不要在被窝里玩，自己热着一点是小事，太困了睡着后口水流在GBA上烧了可是大事。
五、不要在陪GF的时候玩，否则GF生气是小事，要是GF拿走你的GBA并LOVE上了GBA而扔了你是大事。
六、不要在父母面前玩，否则母亲打你父亲踢你是小事，再不给你钱买不了GBA卡是大事（家长给买的除外）。
七、不要在弟弟妹妹面前玩GBA，否则他（她）哭了是小事，告诉母亲父亲是大事。
八、不要经不住朋友死皮赖脸的借而将GBA借给他（她），因为几天玩不到GBA失眠是小事，GBA弄丢弄坏可是大事。

十项注意

一、注意要用高档的镜布或上等的鹿皮擦屏幕，不要用面巾纸什么的，质量好的也就罢了，最多弄了很多毛毛在上面，质量差的那种硬邦邦的，后果……
二、注意擦GBA时不要沾上水，否则水进到机器中或屏幕里那就完了。要是屏幕上的污点实在够“结实”的话，那就用呵气，不过相信没人会把自己的宝贝弄成那样吧！
三、不要给你的GBA屏幕贴什么保护膜之类的东西，否则你就去当孟姜女吧！
四、玩GBA时不要用低等电池，用电源玩的时候也不要忘记关电源，我买GBA的地方就有几台坏掉的GBA，都是上述原因烧坏的。
五、玩GBA时不要对按键使太大的劲，我的一个好朋友的机子就被他朋友按得R键失灵再也起不来了。打街机胡拍乱喊者不推荐购买GBA。
六、注意玩游戏手容易出汗的人，打GBA时最好在身边放一条干净的毛巾备用。否则你的GBA很容易被汗水侵蚀，弄上一个皮套套会好的多（并非广告）。
七、注意GBA的后盖！上电池时一定要轻轻地，否则的话……
八、注意GBA不玩时的存放地点。不要湿度太高，这样时间长了GBA屏幕会出现彩虹条纹，像被磁化了。
九、注意GBA的挂绳问题。虽然说这是挂绳，但十分不结实，不信你试试。
十、注意GBA关机问题，虽然说什么时候都可OFF，但我试过我的《封印》、《机战A》都在战斗中OFF，然后记录也丢了。

河北省　田路

小议《浅析GBA游戏》

11期杂谈中谢冬发玩友的《浅析GBA游戏》确实写得有点道理，作为掌机迷，我想对他的这篇文章谈一下我的看法。

首先是语言问题。谢玩友在文章中的语气无时无刻不充满着挑衅，誓要“伸张正义”。比如“怒不可遏”，“不挫挫锐气不行了”等等。说老实话，他说《最》文的作者说话肆无忌惮，他又何尝不是呢？况且我并没有看出《最》文的证据有何不妥。可见谢玩友玩游戏很心浮气躁啊！有位玩友说得好“咱中国人玩的就是心情”。我们应抱着一颗轻松的心情去玩游戏，而不是玩得多，玩得快，然后显示自己“掌机之皇”的功利心态。

然后就是对《晓月圆舞曲》的论述有失妥当。文曰：“凭什么一个模仿品排在首位”？在这里我想指出两点。其一，模仿品就不能出好游戏，就不能排首位？照这种逻辑，所有RPG游戏都不如第一个RPG游戏，所有ACT游戏都不如第一款ACT游戏了吗？个人以为，只要模仿得成功，模仿得出彩，也不失为一款好游戏。其二，不知作者有没有看清题目——最能发挥GBA机能的经典名作之综合极限。首先是要名作，然后是综合。诚然，《晓月》有些方面确实不如一些游戏，画面不如《黄金太阳》，操作流畅性不如《洛克人》，但如果把各方面因素都考虑在一起，在笔者接触过的游戏之中，还无出其右者。我并不是有意捍卫《晓月》，只是本着客观、公正的角度阐述一下个人立场。

当然，此文也不失精彩之处，如提到了常人很少注意的足球类和PUZ类游戏。由此可见，该作者的游戏涉猎面是很广的，并不以是否为大作、名作来对待一个游戏，这种游戏态度值得广大玩家学习。

说到这儿，好像有点离题了，得提一下，此文并不是针对某人而言的，只是发表一个个人观点，如有批评与指导，在下十分欢迎。

最后，我建议大家玩游戏一定要心平气和，希望广大中国玩家都能找到属于自己的游戏，玩也要玩出中国人的样子来！

上海市　严祥



SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-存档+修改

最新功能：

- 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！
- 全新的中文化界面，使用更方便！
- 可以在GBA主机上直接修改游戏,，通关易如反掌！(具体的游戏修改实例请看http://www.xinga.com.cn/sms2.htm)
- 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！
- GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任何类型的卡带*1，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！
- 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！
- 完全对应所有版本的GBA和SP主机*2！
- 内置数据指示灯！

*1注：本身品质差甚至记忆功能有问题的卡带例外。
*2注：有部分SP主机由于线路不一样，不支持SMS2任意复位功能。

详情请洽邻近经销商

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. -北京：人民交通出版社，2004.6

ISBN 7-114-05101-8

Ⅰ.掌...　Ⅱ.电...　Ⅲ.游戏卡-基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室
责任编辑：杨捷
正文设计：小伟
出版发行：人民交通出版社
网址：www.ccpress.com.cn
社址：北京市安定门外外馆斜街3号　**邮编**：100011
电话：010-85285934
印刷：北京新华印刷厂
开本：850mm×1168mm　1/32
印张：18
字数：580千字
版次：2004年6月第1版
印次：2004年6月第1次印刷
ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 特价促销活动火热持续进行中!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

购物满80元送可爱海豚笔袋!!



从即日起至2004年6月30日(以邮戳日期为准),凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外),即可获赠得价值10元的带拉锁海豚笔袋一个,先到先得,送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话:
020-81857548 81291742
论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号:1258 特价:68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

SP 1400毫安超能锂电池
编号:1247 价格:89元



●是原装电池两倍以上容量

GBA-SP AV立体声接收器
编号:1236 特价:199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台,不带无线收发装置

智能电子分插
编号:1225 价格:65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号,高保真还原

PS2第二代中文金手指
编号:1102 价格:49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码,稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号:1113 价格:79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号:1124 价格:29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

PS2 专业级AV/S一体线
编号:1168 价格:59元



●专业级线材,有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号:1179 价格:65元



●显著改善画质,配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号:1180 价格:19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号:1191 价格:35元



●固定于GBA上盖,安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号:1203 价格:49元



●打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号:1056 价格:49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

PS2 16MB扩充记忆卡
编号:1067 价格:79元



●通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量

GBASP便携包
编号:2024 价格:25元



SP防划防震套
编号:2057 价格:19元



GBA三小时电池包连变压器
编号:1146 价格:29元



●为GBA提供强大电力保证

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站:www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号:3014 价格:39元



●全不锈钢制,可放10张CD或DVD,打开后呈扇型收纳方式,不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号:3047 价格:48元



●全不锈钢制造,有通用的资讯页和年历页,利于检索,手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号:3025 价格:29元



●仿ZIPPO,包装豪华●全不锈钢制作,嵌精美FF-X2图腾,带火石

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 ~~市场价:80元~~ 特价:48元

新品上市



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。



ISBN 7-114-05101-8
定价:40元/套（本册10元）


玩转掌机　没我不行
ISBN 7-114-05101-8
9 787114 051012
ISBN 7-114-05101-8
定价：40元/套（本册10元）
掌机迷
VOL.14
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.14
掌机迷
POCKET GAMER
独家赠品
ZELDA
ZELDA卡通贴纸
PSP和NDS体验版纸模
GBA飞行射击游戏趣谈
全新栏目 机战天空
水煮攻略
马里奥与大金刚
机动战士高达SEED
乐克魔人学院 符咒封录
哈里波特与阿兹卡班的囚徒
重磅特辑
金色法则
全面解读黄金太阳系列